HAPPY-COMPUTER

Markt&Technik

DER GROSSE SPIELE-SONDERTEIL

August 8/88

Fernost-Comeback

Erster Test: Last Ninja 2

Die besten Ballerer

Auswertung des »SEUCK«-Wettbewerbs

Tips und Tricks bei





Leserbriefe 70
Fragen, Antworten, Kommentare

The Last Ninja 2 71
Ein Ninja in New York
C 64 (Spectrum)

Casanova bricht Herzen und High Scores 72
Die Auflösung des großen »SEUCK«-Wettbewerbs

Wasteland 73
Rollenspiel mit Endzeit-Feeling
Apple II (C 64, MS-DOS)

Quadralien 73
Knobelei für Joystick-Tüftler
Atari ST (Amiga, MS-DOS)

Starray 74
Baller-Freudenfest für 16 Bit
Amiga (Atari ST)

Football Manager 2 74
Strategie-Spiel rund um die Bundesliga
Atari ST (Amiga, CPC, MS-DOS, Spectrum)

The Three Stooges 75
Neues vom Cinemaware-Programmierteam
Amiga (C 64, MS-DOS)

Infiltrator II 76
Jimbo-Baby fliegt seinen zweiten Einsatz
C 64

She-Fox (Vixen) 76
Das Mädchen mit dem Tiger-Bikini mischt den Urwald auf
Atari ST (C 64, CPC, Spectrum)

Kurz und bündig 77
Neue Umsetzungen

Softnews 79
Aktuelle Neuigkeiten und Software-Charts

Softstory: Scroll's noch einmal Steve 82
Interview mit Steve Bak

Diplomaten, Helden und Agenten 86
Postspiel »Feudalherren« zum Mitmachen

Hallo Freaks 88
Spiele-Tips mit Petra

Summertime...



Jede Jahreszeit hat ihre Vor- und Nachteile. Ich für meinen Teil kann der Herbst/Winter-Saison eine ganze Reihe positiver Aspekte abgewinnen: man kann Schneeballschlachten austragen, es gibt ein besseres Fernseh-Programm und es erscheinen mehr Computerspiele!

An die hektische Vorweihnachts-Zeit denkt man jetzt fast wehmütig zurück, denn die Sommerflaute hat die Software-Industrie fest im Griff. Die Sonne brennt, der Schweiß trieft und in den Hitlisten dümpeln die Titel träge vor sich hin.

Obwohl die Auswahl an neuen Spielen in diesen Tagen recht mager ist, muß man nicht an Joystick-Enthaltsamkeit zugrunde gehen. Den Spieletest-Teil mit interessanten Neuerscheinungen zu füllen, war in diesem Monat jedoch etwas schwerer als sonst. Da weiß man wieder, was man an kalten, regnerischen aber software-reichen Herbsttagen hat...

Euer

Heinrich Lenhardt

Dame mit Biß

Ich bin ein 30jähriges weibliches Wesen (Hausfrau), das wahnsinnig gerne auf dem C 64 spielt und Programme schreibt. Meine Lieblingsspiele sind teilweise älteren Datums, totzdem genauso toll wie neue Spiele; zum Beispiel »Impossible Mission«. Obwohl ich schon sehnsüchtig auf die Fortsetzung warte, hat Teil 1 für mich nichts an Reiz verloren. Da die Gegner bei jedem Versuch anders reagieren, kann man im voraus nie sagen, ob man alle Puzzleteile in der Spielzeit findet.

Gegen Vorurteile habe ich eigentlich nicht zu kämpfen, im Gegenteil. Alle meine Computer-Bekanntschaften sind männlichen Geschlechts und fanden es von Anfang an (seit fünf Jahren) gut, daß ich als Frau in diese Männerdomäne vorstieß. Einige waren erst ein wenig vorsichtig oder stellten mir Fachfragen, mit denen sie mich reinlegen wollten. Als das nicht klappte, haben sich mich voll in ihren Kreis aufgenommen.

Aufruf an alle Frauen: Ran an die Tastatur, Computer beißen nicht! *(Angelika Milinski, Duisburg)*

Winterliche Kontroverse

Zu »The Games: Winter Edition«: Bei den Punkten Grafik und Sound möchte ich Ihnen nicht widersprechen, daß Sie eine größere Erfahrung in diesen Bereichen besitzen. Aber bei der Happy-Wertung bin ich wesentlich anderer Meinung. Ich glaube, daß dieses Programm von Epyx nicht für den »Otto-Normal-Spieler« gedacht ist. Denn jede Disziplin (auch Langlauf) erfordert nicht nur Joystick-Geschick, sondern auch Grips.

Bei »Luge« muß man sich, um eine erstklassige Zeit zu erzielen, die Streckenführung merken beziehungsweise wissen, daß man in den Kurven die Positions-Anzeige etwas pendeln lassen soll. Beim »Speed Skating« spielen der richtige Takt bei Kurve und Gerade und die Krafteinteilung eine wichtige Rolle.

»Winter Edition« ist nicht wie die anderen »Games« von Epyx, bei denen man nach einem halben Jahr sagen konnte, die Höchstpunktzahl beziehungsweise Höchstleistung erzielt zu haben. Es ist vielmehr immer noch eine Steigerung möglich. Deshalb bin ich der Meinung, daß »The Games: Winter Edition« eine Happy-Wertung von 88 Punkten verdient hätte.

(Harald Batz, Adelsdorf)

Spectrum her

Ich lese Ihre Zeitschrift öfters und mußte feststellen, daß Sie den Spectrum total vernachlässigen! Software gibt es für den Spectrum genügend, da wirklich 80 Prozent der C 64-Spiele umgesetzt werden.

Für einen Hammer halte ich es auch, daß Werbung für ein Programm gemacht wird, bei dem die Spectrum-Version abgebildet ist, aber nicht dabei steht, daß es das Programm auch für den Spectrum gibt (zum Beispiel »Combat School« oder »Arkanoid II«).

(Patric Ell, Aachen 19)

Mit dem Spectrum ist es ähnlich wie mit dem Apple II GS: Für beide Computer gibt es eine ganze Reihe neuer Spiele, doch trotzdem kommen die beiden bei uns recht kurz. In ihren Heimatländern sind Spectrum und Apple II GS zwar sehr populär, in Deutschland spielen sie aber eine Außenseiterrolle. Aus diesem Grund wird in vielen Anzeigen verschwiegen, daß es Spectrum-Versionen gibt. Viele deutsche Distributoren nehmen Spectrum-Versionen erst gar nicht in ihr Angebot auf, weil davon in Deutschland nur wenig Programme verkauft werden können. (hl)

Auslands-Hits

Ich finde Euren Spiele-Teil einfach super. Ich kaufe mir Happy-Computer schon seit der Ausgabe 12/85 und bin immer sehr zufrieden. Leider ist mir aufgefallen, daß Österreich und die Schweiz nie erwähnt werden, obwohl ich mir sicher bin, daß auch in diese beiden Länder ziemlich viel Spiele verkauft werden. Kann man aus der deutschen Leser-Hitparade keine Top 10 aus drei Ländern machen? *(Michael Menzel, A-Villach)*

Danke fürs Lob! Extra-Charts für Österreich und die Schweiz würden sich aber nur dann lohnen, wenn wir sehr viele Stimmkarten aus diesen Ländern bekämen, um ein repräsentatives Ergebnis zu erhalten. Ich würde auch gerne wissen, ob sich die Mehrzahl der anderen Leser eine solche Teilung wünscht. In der jetzigen Form ist die Hitliste das einheitliche Resultat der Meinung aller Happy-Leser, die jeden Monat mitmachen. (hl)

Kosinus von GUBA & ULLY





The Last Ninja II

Der letzte Ninja taucht durch einen Zeitsprung im New York des Jahres 1988 auf und bekämpft einen beinahe übermächtigen Gegner.

C 64 (Spectrum)
45 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)



GRAFIK	92 ★
SOUND & MUSIK	80 ★
HAPPY-WERTUNG	77 ★

Ein friedlicher Sommernachmittag im Central Park, dem Herzen von New York. Da erscheint auf der verlassenen Konzert-Bühne plötzlich eine schwarze Gestalt. Es ist Armakuni, der letzte der Ninjas. Vor mehreren hundert Jahren hatte er den bösen Kunitoki besiegt, der alle Ninjas ausrotten und deren Geheimnisse für sich beschlagnahmen wollte. Doch Kunitoki ist nicht tot. Seine böse Seele ist nach vielen Jahrhunderten wieder in Form eines japanischen Geschäftsmanns in New York wieder auferstanden. Und dieser Geschäftsmann strebt nach Weltherrschaft. Waffen- und Rauschgifthandel sind nur zwei der »Geschäfte«, die der neue Kunitoki betreibt. Diesem Finstermann muß das Handwerk gelegt werden.

Um Kunitoki zu stoppen, wurde Armakuni von höheren Kräften in unsere Gegenwart geschleudert. Natürlich macht seine äußere Erscheinung Probleme. Die New Yorker Polizisten sehen ihn komisch an und Kunitokis Schergen können ihn besonders leicht erkennen.

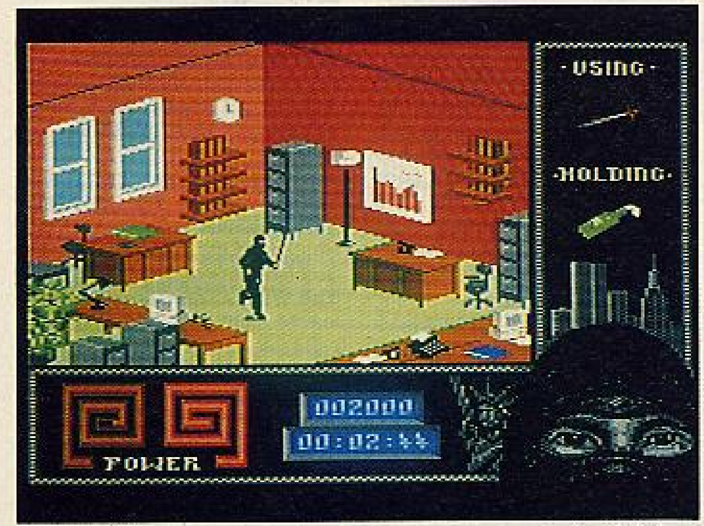
Armakuni muß sich durch sechs verschiedene Levels, die einzeln geladen werden, hindurchschlagen. Darunter sind der Central-Park, ein übles New Yorker Viertel, die Kanalisation, ein Bürogebäude und schließlich das Schloß von Kunitoki. Eine Vielzahl von unterschiedlichen Gegnern, vom Polizisten bis zum punkigen Schläger-Typ, wollen den Ninja behindern und verwickeln ihn in fernöstliche Kämpfe. Aber Sie müssen auch eine Menge von Puzzles lösen, um weiterzukommen. Bestimmte Gegenstände müssen mitgenommen und benutzt werden, es gibt auch versteckte Schalter und bewegliche Hindernisse.

Das mit dem letzten Ninja war wohl nicht so ernst gemeint, denn nun gibt es schon ein zweites Programm um den Prügel-Helden und Einzelkämpfer. Beim beinahe schon vorprogrammierten Erfolg von »The Last Ninja II« ist ein dritter Teil sicherlich nicht ausgeschlossen.

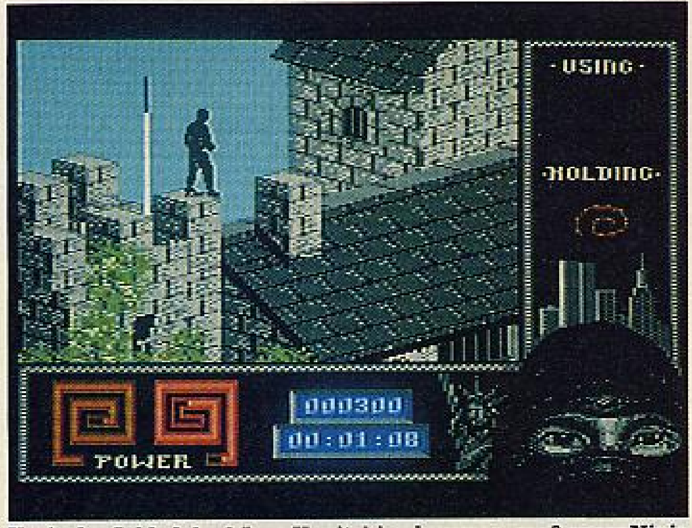
Spielerisch ist Ninja II ein großer Fortschritt gegenüber dem Vorgänger. Viele, teilweise recht clever ausgedachte Puzzles und unterschiedliche Gegner sowie viel stärkerer Bezug zur Handlung machen Ninja II für Freunde von Action-Adventures zu einem spielerischen Vergnügen. Auch jemand, der diese Spielegattung nicht so sehr mag, riskiert gerne ein paar Runden mit dem Ninja, nicht zuletzt wegen der technischen Brillanz. Die Grafik ist toll gezeichnet, fast jeder der knapp 100 Räume von Ninja II sieht anders aus und bietet neue grafische Elemente. Die zwölf Musikstücke sind durchweg gut programmiert, manche der Kompositionen sind hitverdächtig.

Schwachpunkte von Ninja II sind die etwas komplizierte Steuerung, die einen guten Joystick insbesondere bei Diagonal-Bewegungen voraussetzt und das Fehlen eines speicherbaren Spielstands. Wer alle drei Ninja-Leben verliert, muß wieder ganz von vorne anfangen, was auch das Nachladen der schon gelösten Levels mit sich bringt. Wer schon das Vorgänger-Spiel mochte, wird von Ninja II nicht enttäuscht werden. Zur technischen Klasse kommt hier ein verbessertes Spielprinzip.

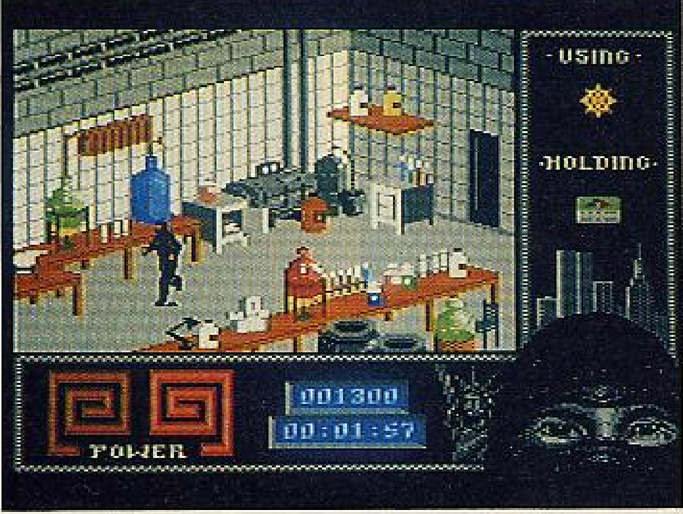
(bs)



Ein Ninja in New York: In diesem Büro ist bestimmt ein wichtiger Gegenstand versteckt



Um in das Schloß des bösen Kunitoki zu kommen, muß unser Ninja erst mal zeigen, daß er schwindelfrei ist

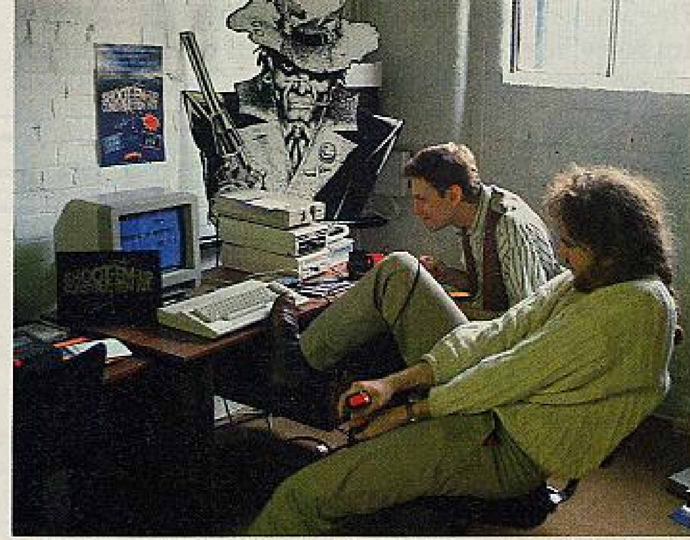


Die Grafik der C 64-Version wurde pixelgenau gezeichnet. Jedes Bild steckt voller Details.

Happy-Empfehlung:
Technisch brillantes Action-Adventure mit vielen Kampf-Einlagen, viele Puzzles, nicht allzu einfach.

Erste Hilfe:
Im Zimmer hinter dem Vorhang per Boxschlag den Schalter an der hinteren Wand betätigen. Dann kann man auf der Bühne mit dem Lift nach unten. Dort den Schlüssel links unten aufsammeln und das Gartentor im Park damit aufschließen. Eine der Ninja-Waffen liegt in einer der Damen-Toiletten. Einfach reingehen, und wenn dér Ninja nicht mehr zu sehen ist, blind einen Gegenstand nehmen.

Casanova bricht Herzen und High-Scores



Matthew von Outlaw (ohne Bart) und John von Sensible (mit Bart) spielten sich mit viel Schwung durch Eure Einsendungen

In Ausgabe 2/88 riefen wir zum großen Programmier-Wettbewerb: Wer baut das schönste Spiel mit dem »Shoot 'em up Construction Kit«? Jetzt stehen die Gewinner fest.

Begeisterung stand Matthew Tims und Jonathan Hare ins Gesicht geschrieben, als sie die vielen Einsendungen zu unserem SEUCK-Wettbewerb durchspielten. »Das sind ja wirklich tolle Spiele« und »Ich wußte gar nicht, daß man so gute Sachen mit unserem SEUCK machen kann« waren oft gehörte Kommentare von den beiden. SEUCK, das Shoot 'em up Construction Kit, wurde von Chris Yates und Jonathan Hare programmiert und wird von Outlaw Productions vertrieben. Matthew Tims ist der Geschäftsführer von Outlaw. Wir hatten vor einigen Monaten einen großen Programmier-Wettbewerb veranstaltet und trafen uns mit John und Matthew in London, um die Sieger festzulegen.

Die Wahl war nicht einfach, denn zirka hundert gute Einsendungen mußten vom Happy-Team durchgesehen werden. Aus den elf besten wählten wir dann gemeinsam mit John und Matthew das Siegerprogramm aus. Der erste Preis, ein persönliches Shoot'em up Construction Kit mit Autogrammen der Programmierer sowie alle Palace- und Outlaw-Programme dieses Jahres, geht an Frank Wankum und Rainer Dohren. Die beiden begeisterten uns mit ihrem witzigen »Casanova«. Die Programmierer der zehn nächstbesten Einsendungen gewinnen je ein Jahresabonnement von Happy-Computer.

Hier nun eine Kurzvorstellung der elf Spitzentitel:

Casanova
von Frank Wankum und Rainer Dohren, 4150 Krefeld.

Das Ballerspiel mit Herz. Ein bis zwei Playboys versuchen, Frauen zu erobern, indem sie ihnen massenhaft Herzen entgegenschleudern. Trifft man die Dame seiner Wahl mit seinem Charme, so verwandelt sie sich in ein nettes oder auch weniger nettes Wesen. Manche Damen reagieren auf diesen Chauvinismus allerdings mit tödlichen Zornesblitzen, denen man ausweichen muß. Wenn Blicke töten könnten ...

Aluminium
von M. Christ, 6200 Wiesbaden.

Eine Coca- und eine Pepsidose (eine reine Geschmacksfrage) ballern sich ihren Weg an einer Hausfassade entlang.

Yeahh
von Tobias Schneider und Frank Sennholz, 3061 Beckdorf.

»Yeahh« ist ein Kletterspiel, bei dem man Kisten einsammeln muß. Trotzdem kommt das Ballern nicht zu kurz. Ein Beispiel dafür, daß man auch ungewöhnliche Spiele mit »SEUCK« basteln kann.

Grisu
von S. Baumeler, CH-6048 Horw.

Der kleine Drache Grisu geht auf eine haarsträubende Reise. Er trifft ballernde Bäume, tödliche Pfützen und züngelnde Schlangen.

Armada
von Detlef Steffens, 2434 Grube.

Detlef hat sich ungeheure Mühe mit der Ausstattung gegeben. Neben dem wirklich guten Ballerspiel »Armada« lagen noch ein gezeichnetes Poster, eine opulente Spielanleitung und wunderschöne »Planetenkarten« dabei — sehr professionell.

Fight Driver
von H. Holstein, 5630 Remscheid 1.

Ein sympathischer junger Held tritt gegen eine futuristische Rockerbande an, die ihm ans Leder und seinen neuen Wagen will.

Cyber
von Martin Frohnmayer, 7038 Holzgerlingen.

Bei diesem Spiel hat uns vor allem die fast perfekte Grafik begeistert. Man fliegt ein Raumschiff durch enge Korridore.

The last Heroes
von Thorsten Jenker und Ralf Schneider, 7833 Endingen.

Die letzten Helden machen sich auf, um den bösen Aliens zu zeigen, wer Herr im All ist.

1995
von Markus Baschwitz und Thiers Wellpott, 2948 Schortens.

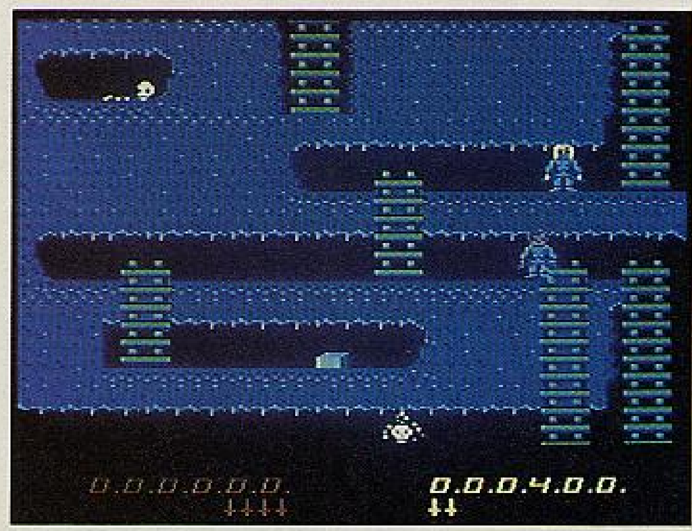
Zwei Spieler setzen sich in ihre Phantom oder F 19 und überfliegen Militärgelände.

The Way of the Ghost
von M. Zint, 2080 Pinneberg.

Der kleine Geist Spook will seine Freundin Spiik besuchen. Schön animierte Sprites und ein gut gezeichneter Hintergrund bringen den Spaß beim Spielen.

Viet Fight
von B. Heußner, Schwalmstadt 1.

Rambos Schwager im Einsatz: mit einem Düsenjäger sammelt er Soldaten auf. (al/bs)



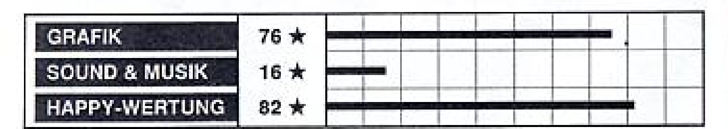
Selbst Kletterspiele kann man mit SEUCK schreiben, wie »Yeahh« von Tobias Schneider und Frank Sennholz beweist



»Casanova« brach alle Herzen und gewann den 1. Preis — Glückwunsch an Frank Wankum und Rainer Dohren!

Wasteland

Apple II (C 64, MS-DOS)
59 bis 79 Mark (Diskette)



Das Programmier-Team, von dem die »Bard's-Tale«-Serie stammt, legt in Kürze ein brandneues Rollenspiel vor. Mit Fantasy und Zauberei ist bei »Wasteland« aber kein Blumentopf zu gewinnen. In einer Welt, die durch einen Atomkrieg verwüstet wurde, sind handfestere Dinge angesagt. Mutanten, Verbrecher und Wahnsinnige machen dieses Programm unsicher. Inmitten dieses düsteren »Mad Max«-Szenarios gibt es noch ein paar aufrichtige Burschen, die Desert Rangers. Bei Wasteland steuern Sie eine Gruppe von vier solchen wackeren Kerlen. Bis zu drei weitere Spielfiguren können in die Party aufgenommen werden, so daß man maximal sieben Spielfiguren auf einmal steuert. Die Party können Sie jederzeit teilen und die Charaktere einzeln durch die Lande schicken.

Wie bei Rollenspielen üblich wird auch bei Wasteland fleißig gekämpft. Statt zu Schwertern und Dolchen greift man aber zu MPs und Granaten. Magie ist verpönt; dafür kann sich jeder Charakter nützliche Fähigkeiten wie Safeknacken, Alarmanlagen entschärfen oder Messerstechen aneignen.

Wasteland bietet nicht nur Kämpfe am laufenden Band. Kleinere Missionen (wie der Kampf gegen ein furchterregendes Mutanten-Häschen) müssen erfüllt und einige Puzzles gelöst werden.

Nicht nur wegen der Anleitung sind gute Englischkenntnisse nötig; auch während des Spiels erscheinen ständig zum Teil recht anspruchsvolle englische Texte auf dem Bildschirm.



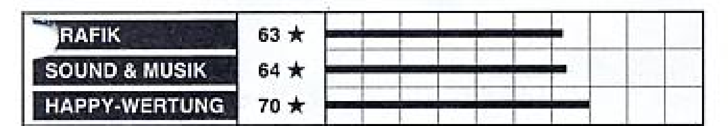
Wasteland ist sicher kein Programm für jemanden, der noch nie vorher ein Rollenspiel angerührt hat. Liebhabern dieses Genres bietet es aber eine Menge: eine einfallsreiche, spannende Story, eindrucksvoll animierte Monster-Grafiken und viele spielerische Freiheiten. Es ist ein ungewöhnliches Rollenspiel, das vor allem diejenigen begeistern wird, denen die sonst üblichen Fantasy-Geschichten zum Hals raushängen. (hl)

Happy-Empfehlung:
Anspruchsvolles Rollenspiel für Fortgeschrittene mit guten Englischkenntnissen.

Erste Hilfe:
Keine Munition an Angreifer verschwenden, die man auch mit Messer oder Keule wegputzen kann. Läden und Ärzte findet man in den Ortschaften. Vorsicht vor Las Vegas, hier lauert an jeder Ecke ein Straßenräuber.

Quadralien

Atari ST (Amiga, MS-DOS)
69 bis 79 Mark (Diskette)

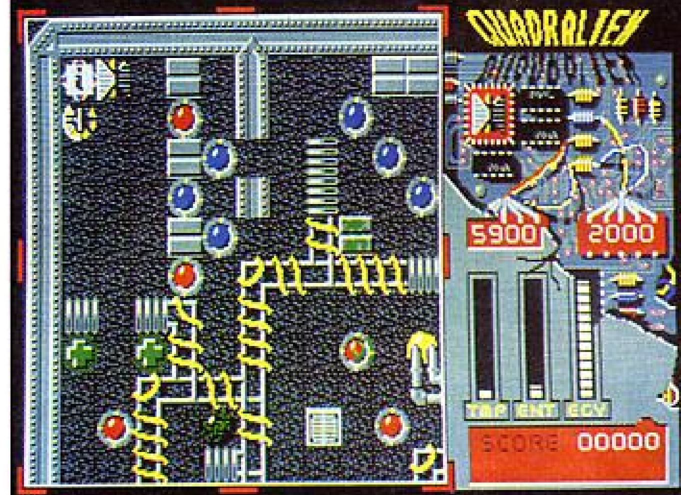


Atomkraft ist gefährlich — also lagert man die Atomkraftwerke in einen riesigen Satelliten im Erdorbit aus. Doch da nistet sich ein fremdes Wesen aus dem All im Reaktor-Satelliten ein. Das »Quadralien« ist nicht besonders böse, sondern hungrig; es will nur die Energie des Reaktors absorbieren. Leider bleibt da nichts für die Menschheit übrig.

Um das Alien aus der Station zu vertreiben, stehen lediglich sechs fernlenkbare Wartungs-Roboter zur Verfügung. Diese können sich durch die 24 Räume der Station schleichen, um dann das Alien irgendwie zu beseitigen. Doch damit der Satellit nicht zwischendurch explodiert, müssen sie auf dem Weg allen radioaktiven Abfall aufsammeln, Fässer mit Kühlflüssigkeit in die Einfüllstutzen schubsen und die verückt gewordenen anderen Roboter stoppen.

Sie beamen zwei der sechs Roboter in einen Raum des Satelliten und schalten durch Tastendruck zwischen ihnen hin und her. Die Roboter haben unterschiedliche Eigenschaften wie Energie-Verbrauch, Laderaum und Laser-Leistung. Radioaktiver Abfall wird durch Tastendruck eingesammelt. Andere Gegenstände können entweder verschoben oder mit dem Laser zerstrahlt werden.

Neben dem Gewirr der Gänge, in dem man sich leicht verirrt, machen feindliche Roboter mit magnetischen Eigenschaften das Spiel besonders schwer. Diese Roboter ziehen sich an oder stoßen sich ab; schubst man einen Roboter an, hat das manchmal eine lawinenartige Kettenreaktion zur Folge.



Die Grafik von Quadralien ist einfach aber effektvoll, gescrollt wird nicht. Eine unheimliche Titelmusik begleitet einige wenige Sound-Effekte sowie eine Sprachausgabe, die in Notfällen vor der Gefahr warnt.

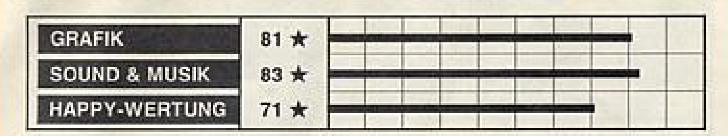
Die Grundidee von Quadralien erinnert an »Soko-Ban« und »Boulder Dash«, das Spiel ist aber durch die vielen unterschiedlichen Objekte wesentlich komplexer und damit auch sehr schwierig. (bs)

Happy-Empfehlung:
Denk- und Strategie-Spiel unter Zeitdruck; recht komplex und schwer; Spielstände können auf Diskette gespeichert werden. Menüs komplett in Deutsch.

Erste Hilfe:
Immer mindestens einen Roboter mit großem Laderaum dabei haben. Frühzeitig daran denken, Kühlflüssigkeit zu besorgen.

Starray

Amiga (Atari ST)
79 Mark (Diskette)





Action-Orgien für den Amiga gibt's inzwischen schon in rauhen Mengen, aber richtig gute Ballerspiele in Spielhallen-Qualität sind noch recht selten. »Starray«, das vom deutschen Programmier-Team Hidden Treasures stammt, schickt sich an, diesen hohen Ansprüchen gerecht zu werden.

Das Spiel präsentiert sich als aufpolierter »Defender«-Verschnitt. Auf einem horizontal scrollenden Spielfeld müssen Sie wichtige Bodenstationen verteidigen. Ein paar Dutzend Aliens haben es nämlich auf die Dinger abgesehen. Wie praktisch, daß Ihr Raumschiff ein gut geöltes Lasergeschütz an Bord hat, mit dem Sie die schießwütigen Außerirdischen vom Himmel holen können.

Dank eines Schutzschildes segnen Sie nicht gleich nach jedem feindlichen Treffer das Zeitliche. Irgendwann bricht allerdings auch der beste Schirm zusammen. Da trifft es sich ganz gut, daß manche Gegner nach deren Abschuß Kapseln freigeben, die unter anderem für Dauerfeuer und höhere Geschwindigkeit sorgen.

Beim Spielen von Starray kommt richtiges Arcade-Feeling auf. Sound-Effekte und Musik von Starray sind selbst für Amiga-Verhältnisse allererste Sahne. Die Hintergrund-Grafiken der sieben Levels sind unterschiedlich gut gezeichnet. Die Urwald-Szenerie hat uns mit Abstand am besten gefallen. Leider wird das Spielvergnügen durch den Mangel an originellen Extrawaffen etwas getrübt. Ein guter Schuß »Nemesis« hätte dem technisch herausragenden Starray ganz gut getan. Defender-Fans kommen aber in jedem Fall auf ihre Kosten.

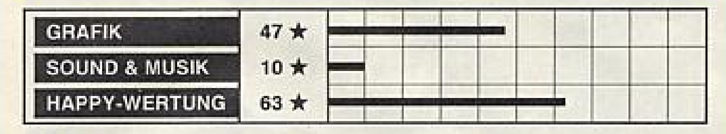
Ungewöhnlich aber gut: Derjenige, der die höchste Punktzahl erzielt, kann seine Meisterleistung beliebig oft sehen. Zusammen mit der High-Score-Liste wird sein Spiel nämlich auf Diskette gespeichert und nach jedem Laden als Demo gezeigt. Die ST-Umsetzung von Starray wird übrigens Steve »Genesis« Bak programmieren. (mg)

Happy-Empfehlung:
Geradliniges Ballerspiel im »Defender«-Stil mit wenigen Extrawaffen. Grafik und Sound haben Spielautomaten-Qualität. Nützt die PAL-Auflösung aus.

Erste Hilfe:
Dauerfeuer schadet mehr als es nützt, denn die Extra-Kapseln können auch abgeschossen werden. Vorsichtig steuern.

Football Manager 2

Atari ST (Amiga, C 64, CPC, MS-DOS)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette)





Über vier Jahre hat's gedauert, aber jetzt ist er endlich da: der Nachfolger zum Software-Oldie »Football Manager«.

Bei »Football Manager 2« geht es wieder darum, als Trainer seine Mannschaft von der vierten in die erste Liga hochzuhieven. Man kauft und verkauft Spieler, entscheidet über die Mannschaftsaufstellung und braucht auch gute Nerven: Für richtigen Nervenkitzel sorgt eine Zusammenfassung jedes Spiels, die wie ein »Sportschau«-Bericht präsentiert wird. Jedes Team hat seine Torchancen und wenn Sie Ihren Job als Trainer gut gemacht haben, treffen Ihre Jungs öfters als die anderen. Diese spannende Torszenen-Parade können Sie nicht beeinflussen. Wie ein echter Trainer muß man nägelbeißend mitansehen, was das eigene Team an Kombinationen und Torschüssen fabriziert.

Football Manager 2 ist ähnlich wie sein Vorgänger aufgebaut; Verbesserungen gibt es nur im Detail. So kann man jetzt Trainings-Einheiten absolvieren, zur Halbzeit die Mannschaft umbauen und zwei neue Spieler einwechseln. Die Action-Sequenz, die das Gekicke auf dem grünen Rasen zeigt, wurde erweitert: neben den Szenen vor den Toren sieht man jetzt auch die Manöver im Mittelfeld. Treffer werden nochmal in Zeitlupe gezeigt — von der Hintertor-Kamera aus! Damit ist die Fantasie des Programmierers aber schon erschöpft. Insgesamt ist das Spiel etwas schwerer als sein Vorgänger, aber da der Zufall eine gewichtige Rolle spielt, kann dieser Umstand an die Nerven gehen.

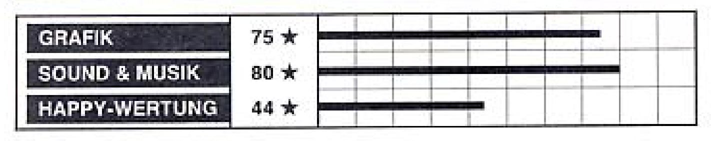
Fans von Fußball-Strategiespielen werden Football Manager 2 einen ordentlichen Unterhaltungswert abgewinnen können, aber für meinen Geschmack ist das Programm seinem Vorgänger zu ähnlich. Die Amiga-, ST-, C 64- und MS-DOS-Versionen werden übrigens auch komplett übersetzt angeboten. (hl)

Happy-Empfehlung:
Unkompliziertes Strategie-Spiel für Fußball-Fans. Neun Schwierigkeitsstufen, Spielstände können gespeichert werden.

Erste Hilfe:
Schummeln leicht gemacht: Nach jedem Sieg speichern; nach jeder Niederlage den alten Spielstand wieder laden und es nochmal probieren.

The Three Stooges

Amiga (C 64, MS-DOS)
59 bis 89 Mark (Diskette)



GRAFIK	75 ★
SOUND & MUSIK	80 ★
HAPPY-WERTUNG	44 ★



Die »Three Stooges« sind ein chaotisches Komiker-Trio, das vor allem in den USA eine große Fan-Gemeinde hat. Hierzulande sind die drei Burschen noch recht unbekannt, aber das kann sich jetzt schnell ändern: »The Three Stooges« nennt sich das neue Computerspiel vom Cinemaware-Team, das durch filmähnliche Spiele wie »Defender of the Crown« und »King of Chicago« bekannt wurde.

Die wackeren Stooges haben in ihrem Computerspiel 30 Tage Zeit, um sich mindestens 5000 Dollar zu verdienen. Diese Summe braucht eine arme alte Dame, die ein Waisenhaus leitet. Beschaffen die Stooges das Geld nicht, fällt das Waisenhaus in die Hände eines miesen Finanz-Hais. In verschiedenen Teil-Spielen kann man sich die dringend benötigten Dollars verdienen. Der Spieler muß meistens seine Geschicklichkeit beweisen. Ein wenig Glück gehört dazu, denn man kann auf der Straße auch eine prall gefüllte Brieftasche finden.

Die Geschicklichkeits-Spiele wurden alle mit witzigen, gut digitalisierten Sound-Effekten gespickt, und die Grafik ist selbst für Amiga-Verhältnisse gut gelungen. Am meisten Spaß macht ein verrücktes Wettrennen über einen Krankenhaus-Korridor, bei dem man mit Pflegepersonal und bedauernswerten Patienten kollidieren kann. Weitere Höhepunkte sind eine Tortenschlacht und der beherzte Kampf gegen eine quicklebendige Auster, die sich als gieriger Störenfried beim Abendessen erweist.

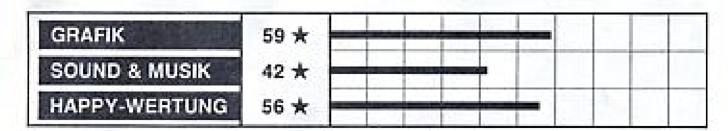
Bei der Amiga-Version darf man herzhaft über die schier endlosen Nachlade-Zeiten fluchen, doch die recht witzigen Teil-Spiele entschädigen ein wenig für diese Warterei. Nach ein paar Stunden hat man sich aber schnell sattgesehen und -gehört. Mit Ausnahme des prächtigen Krankenhaus-Rennens werden die einzelnen Programm-Teile rasch langweilig. Aufmachung und Originalität sind hier wirklich Spitze, aber die langfristige Motivation hält sich doch sehr in Grenzen. (hl)

Happy-Empfehlung:
Einfache bis mittelschwere Mischung von mehreren Geschicklichkeits-Spielen. Witzig und spritzig, wird aber relativ schnell langweilig.

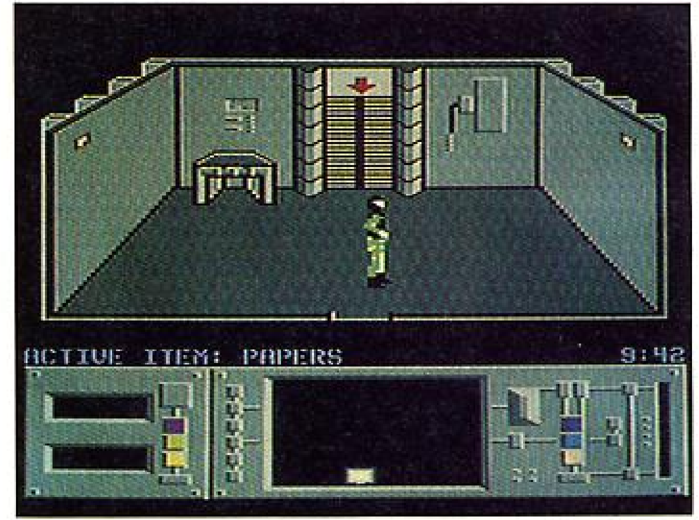
Erste Hilfe:
Der Destruktiv-Tip der Redaktion: Beim Krankenhaus-Slalom unbedingt mal mit allem kollidieren, was sich bewegt. Man spielt dann zwar nicht sehr lange, hat aber viel zu lachen.

Infiltrator II

C 64 (MS-DOS)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette)



GRAFIK	59 ★
SOUND & MUSIK	42 ★
HAPPY-WERTUNG	56 ★



Der smarte Jimbo McGibbits vom Elitetrupp muß sich erneut an die Front bemühen. In »Infiltrator« trat er gegen den gemeingefährlichen »Mad Leader« an und brachte den Miesling hinter Schloß und Riegel. Doch vor kurzem befreite er sich aus dem Knast und flüchtete in den Urwald, wo der Mad Leader erneut ein Lager aufgebaut hat. Grund genug, Jimbo für »Infiltrator II: The next Day« zu reaktivieren.

Der Spieler fliegt von seiner Basis in einem hypermodernen Hubschrauber zum Camp des Mad Leader. Das geschieht in einer kleinen Flugsimulator-Sequenz; der Spieler sieht aus dem Cockpit und achtet auf Dinge wie Flughöhe, Treibstoff und Öldruck, um nicht abzustürzen.

Damit es Jimbo nicht zu langweilig wird, tauchen öfters Militärmaschinen auf. Meistens fackeln die Piloten nicht lange, und schon bald wird ein heftiges Gefecht am Himmel geführt.

Übersteht der tapfere Recke den Flug und die Landung, muß er sich ins schwer bewachte Camp einschleichen. Wer sich mit dem Fliegen schwer tut und lieber gleich »infiltrieren« will, kann auch sofort den zweiten Teil spielen.

Auf dem Gelände und in den Häusern wimmelt es von Minen und Wachposten. Gegen Minen kann man (außer Beten) nichts machen, gegen die Wachposten hilft ein gefälschtes Papierchen oder eine satte Portion Schlafgas. Ist man im Haus, untersucht man alle verschlossenen Schubladen. Meistens stößt man auf erfreuliche Dinge wie eine Anti-Alarmkarte oder auf ein Fläschchen Wodka.

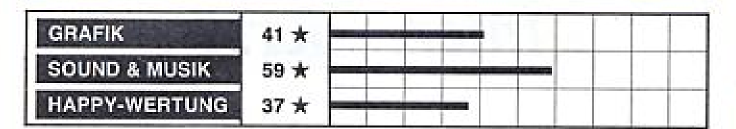
Infiltrator II ist ein Aufguß des Vorgängers. Geändert hat sich fast nichts: Die Flugszene ist völlig identisch, nicht einmal die Grafik ist anders. Lediglich die Häuser im Camp stehen ein wenig anders, und es gibt mehrere Objekte zu finden. Infiltrator-Fans werden's mögen und wer sich den ersten Teil nicht kaufte, wird mit einem Bonus gelockt: Infiltrator Teil 1 hat man mit in die Packung gesteckt. (al)

Happy-Empfehlung:
Eine neue Mission, die wohl nur Infiltrator-Fans Entzücken versetzt. Starke Ähnlichkeit zum Vorgänger.

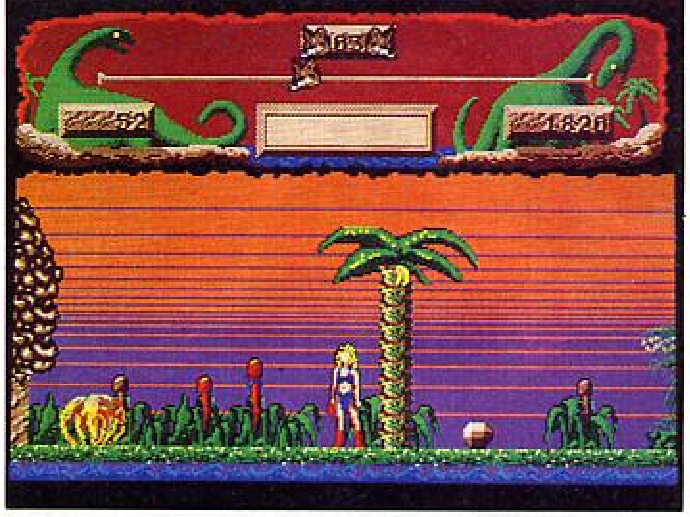
Erste Hilfe:
— Es hilft enorm weiter, wenn man sich eine Karte vom Camp und den Häusern zeichnet.
— Jimbo kann nicht schwimmen, also Flüsse und Pfützen meiden.

She-Fox (Vixen)

Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette)



GRAFIK	41 ★
SOUND & MUSIK	59 ★
HAPPY-WERTUNG	37 ★



Weibliche Bildschirm-Helden sind bei Computerspielen noch Mangelware. Das hat anscheinend auch ein englisches Software-Haus bemerkt und stellt mit »She-Fox« ein neues Action-Spiel vor, in dem eine Frau das Zepter beziehungsweise die Peitsche fest in der Hand hält.

Der Planet Granath wird von Urzeit-Monstern und fliegenden Bestien beherrscht. Menschen gibt es fast keine mehr. Nur She-Fox, die unter Füchsen aufwuchs, konnte sich bis heute gegen die Ungetüme behaupten. Peitschenschwingend stampft sie durch den Urwald und kämpft gegen ihre Feinde.

Auf dem von rechts nach links scrollenden Spielfeld tummeln sich eine ganze Menge hungriger Tiere. Ein gekonnter Peitschenhieb sorgt hier in den meisten Fällen für Ruhe. Außerdem muß die Heldin aufpassen, daß sie nicht in einen Abgrund stürzt. Nach ein paar Kilometern winkt ein Bonuslevel, in dem sich She-Fox in einen Fuchs verwandelt und kräftig Extrapunkte sammelt. Ein Zeitlimit verhindert, daß man sich die farbenfrohe Landschaft genauer betrachten kann.

Bei She-Fox hat sich der Hersteller wohl zu sehr auf das Verpackungs-Design (eine leichtgeschürzte, peitschenschwingende Amazone im tropischen Urwald) und weniger auf das Spielprinzip konzentriert. Auf Dauer ist es wenig motivierend, ein paar Dinosaurier oder Flugechsen aufzumischen und über Tümpel zu hüpfen. Darüber hinaus ist She-Fox technisch enttäuschend. Selbst wenn man berücksichtigt, daß horizontales Scrolling auf dem ST nicht einfach zu realisieren ist, macht das Spiel in dieser Hinsicht keine gute Figur. Einigermaßen ordentlich sind nur Titelmusik und Sound-Effekte.

Wer diese Art von Spiel mag, der sollte lieber auf die ST-Umsetzung von »Thundercats« warten, die demnächst erscheint, und die beiden Programme miteinander vergleichen. (mg)

Happy-Empfehlung:
Müdes, horizontal scrollendes Action-Spiel ohne Glanzpunkte. Spielerisch eine Mischung aus »Rygar« und »Thundercats«. Nur ein Spieler, geringer Schwierigkeitsgrad.

Erste Hilfe:
Im Bonuslevel auf die Zeit achten. Läuft sie ab, ehe das Ziel erreicht ist, verliert man ein Bildschirm-Leben.

Kurz und bündig

Diesen Monat hat die Rubrik »Kurz und bündig« eine andere Form als üblich. Da in den letzten Wochen nur sehr wenige gute Umsetzungen eingetroffen sind, es dafür aber einige interessante Neuheiten und Ankündigungen gegeben hat, sind diesmal die Umsetzungen bunt gemischt mit Neu-Vorstellungen.

Atari ST

»Welcome, Red Wizard«, »Blue Elf just shot the food«, »Try and find the way out«: Was bisher nur aus dem Automaten kam, kann man jetzt auch aus dem heimischen Fernsehapparat hören. Die Atari ST-Version von *Gauntlet II* enthält fast alle original Sound-Effekte und die Sprachausgabe des Spielhallen-Automaten. Aber auch grafisch hat Gauntlet II einiges auf dem Kasten: Flottes, wenn auch nicht ruckfreies Scrolling, das nur wenig langsamer wird, wenn viele Monster auf dem Bildschirm sind. Die toll gezeichneten Monster und Hintergründe lassen die ST-Version fast wie den Automaten aussehen. Auch spielerisch wurden alle Elemente und Level des Automaten vollkommen übernommen.

Selbst den 4-Spieler-Modus haben die Programmierer nicht vergessen. Mit einem speziellen Interface lassen sich vier Joysticks an den ST anschließen. Dann können vier Spieler gleichzeitig die Dungeons stürmen. Leider ist es nicht möglich, daß ein dritter oder vierter Spieler die Tastatur benutzen, ohne das Interface dürfen nur zwei Spieler teilnehmen.

Gauntlet II auf dem ST ist fast zu schön um wahr zu sein. Trotzdem gibt es einen Haken an diesem Programm: Es existiert keine High-Score-Liste. Im 2-Spieler-Modus passiert es sogar, daß beim Tod eines Spielers seine Punktzahl sofort gelöscht wird. Sie können sich also noch nicht einmal auf Papier Ihre Punktzahl notieren. Dieser wirklich gewaltige Fehler hat uns in der Redaktion sehr enttäuscht, denn technisch wäre eine High-Score-Liste oder zumindest eine vernünftige Punkte-Anzeige wohl kein Problem gewesen.

Überhaupt scheinen ST-Programmierer auf High-Score-Listen nicht gut zu sprechen zu sein. Auch bei *Thundercats* hat man auf eine solche Liste verzichtet. Immerhin wird hier der aktuelle High-Score (ohne Namensangabe) angezeigt.

Sonst hat sich bei Thundercats im Vergleich zu den 8-Bit-Versionen nur wenig getan. Der Sound klingt etwas langweilig, die Grafik wurde allerdings ganz schön aufgepäppelt und komplett neu gezeichnet. Das fließende, mehrstufige Scrolling fällt ebenfalls angenehm auf. Spielerisch ist Thundercats mit den 8-Bit-Versionen identisch.

Noch nicht fertig ist die ST-Version von *The Last Ninja*. Zwei deutsche Programmierer arbeiten immer noch fleißig an der Umsetzung dieses C 64-Titels. Den ersten Level konnten wir uns vorab schon einmal ansehen. Die ST-Version bietet natürlich neue Grafik, die uns allerdings nicht so sehr beeindruckt hat, wie die C 64-Grafik. Spielerisch werden sich wohl keine Unterschiede ergeben. Die ST-Version wird die gleichen Puzzles und Gegner haben wie das 8-Bit-Vorbild. Trotzdem kann es noch einige Wochen dauern, bis die ST-Version endgültig fertig ist. Ein genauer Bericht wird dann selbstverständlich folgen.



Der rote Wizard kämpft sich durch eines der zahlreichen Gauntlet II-Labyrinthe. Die ST-Version ist prächtig gelungen.

C 64

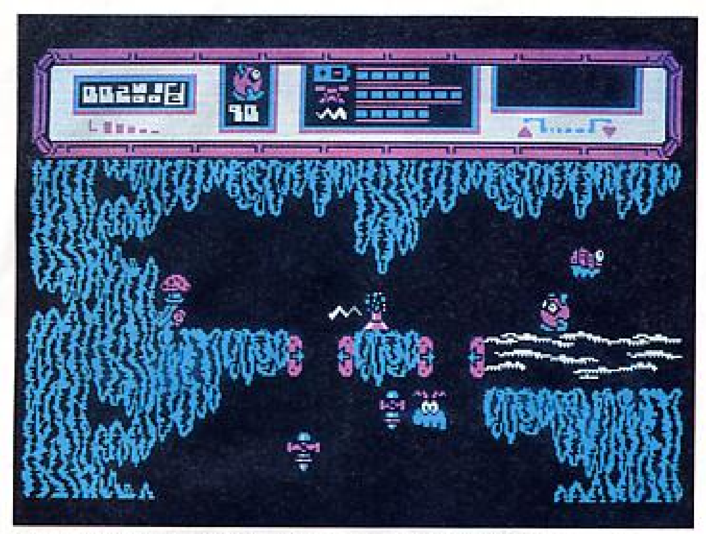
Traurig, aber wahr. Diesen Monat konnten wir keine einzige gute Umsetzung für den C 64 finden. Allerdings sind zwei neue Produkte aus Amerika in der Redaktion eingetroffen, die im Augenblick nur über einige Händler (die Software direkt aus den USA importieren) zu haben sind. Es handelt sich um die beiden



Der letzte Ninja ist bald auch auf dem Atari ST unterwegs. Bis zur Veröffentlichung werden aber noch ein paar Wochen vergehen.



Lasche Fußball-Simulation aus den USA: Street Sports Soccer für den C 64 ist spielerisch sehr schwach



Über 500 Bilder und High Scores auf Diskette: Die Starquake-Umsetzung für MS-DOS ist gelungen

neuen Epyx-Produkte *Street Sports Soccer* und *4x4 Off Road Racing*.

Street Sports Soccer ist die Simulation eines Fußballspiels unter Jugendlichen auf Hinter- und Schulhöfen. In jedem Team sind nur drei Spieler. Leider läßt Soccer weder spielerisch noch grafisch erahnen, daß es ein Epyx-Spiel ist. Die Animation der viel zu kleinen Spieler und des pixelgroßen Balls läßt arg zu wünschen übrig. Auch spielerisch gibt sich Soccer eher katastrophal: Keine Fouls, Aus oder besonderen Regeln, es wird lediglich auf die Tore gebolzt.

Street Sports Soccer wird in dieser schlappen Version vorerst nicht offiziell in Deutschland erscheinen. Wer es trotzdem unbedingt haben muß, kann es sicherlich bei einigen Händlern in der amerikanischen Version erhalten.

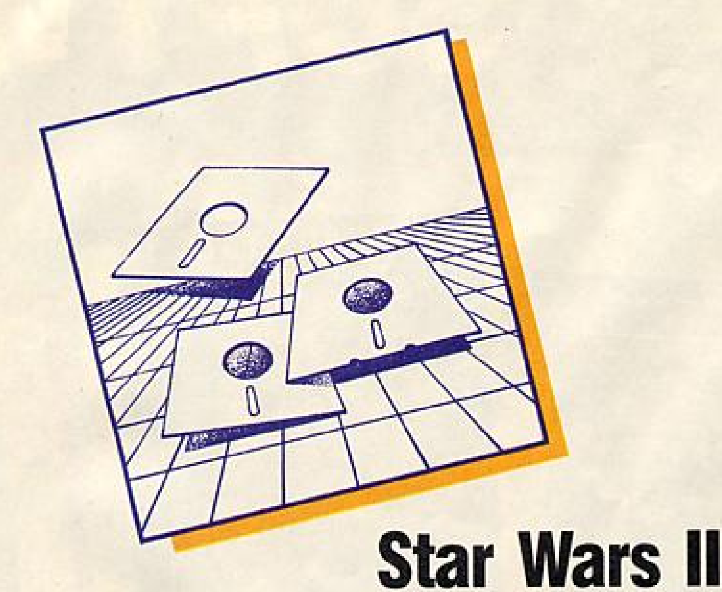
Ähnlich verhält es sich mit 4x4 Off Road Racing, einer Renn-Simulation. Auch dieses Spiel leidet unter einer schlechten technischen Ausführung, die man von Epyx nicht erwartet hätte.

MS-DOS

Besitzer von MS-DOS-PCs können unter vielen guten Rollen-, Strategie- und Abenteuerspielen wählen, doch Action-Adventures sind noch recht rar. Aus diesem begehrten Genre kommt *Starquake*, ein echter 8-Bit-Klassiker, der für PCs umgesetzt wurde. Geschicklichkeit und schnelle Finger muß man bei diesem umfangreichen Action-Adventure beweisen. Es bietet für CGA-Verhältnisse gute, witzige und flott animierte Grafik. Mit einer EGA-Karte bekommt man auch nur die CGA-Grafik geboten. (bs/hl)

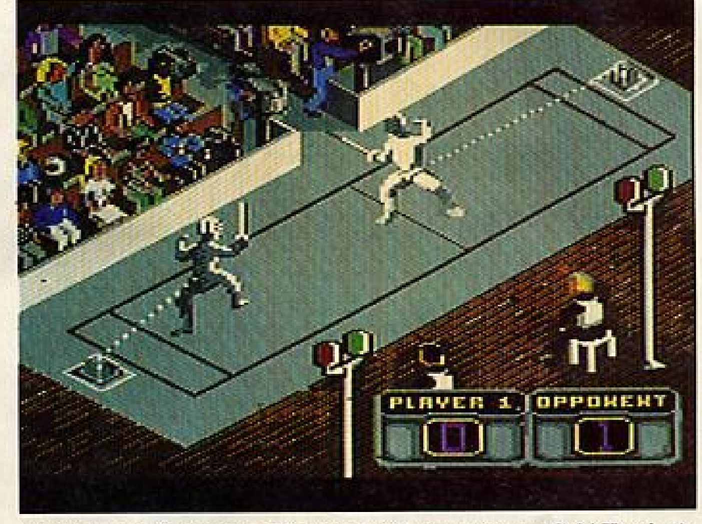


Die ST-Umsetzung des Archimedes-Hits »Zarch« wird »Virus« heißen. Ein Test wird in der nächsten Ausgabe folgen.



Olympia-Zugabe

Zum Jahreswechsel landete das englische Softwarehaus Tynesoft mit seiner Sport-Simulation »Winter Olympiad '88« einen respektablen Erfolg. Da ist der Nachfolger natürlich nicht weit: Rechtzeitig zu den Sommerspielen in Seoul wird »Summer Olympiad '88« erscheinen. In verschiedenen Disziplinen können bis zu acht Spieler ihre Sprites zu sportlichen Höchstleistungen treiben. »Summer Olympiad '88« soll für Amiga, Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS und Spectrum erscheinen.



Bei Summer Olympiad '88 wird fleißig gefochten (C 64-Version)

Star Wars II

In ein paar Wochen heißt's wieder »Use the force, Luke!«. Domark veröffentlicht dann den Nachfolger zur erfolgreichen Umsetzung des »Star Wars«-Spielautomaten. »The Empire strikes back« bietet vier unterschiedliche Action-Level, in denen der Spieler in die Rollen von Luke Skywalker und Han Solo schlüpft. Tapfere Sternenkrieger, die im Besitz eines Amiga, Atari ST, C 64, CPC oder Spectrum sind, werden den Kampf gegen das Imperium aufnehmen dürfen. Irgendwann Anfang '89 will Domark auch das Spiel zum dritten Star Wars-Film veröffentlichen: »Return of the Jedi« steht dann an. (hl)

Die Spiele-Hitparaden Juli 1988

Maniac Mansion baute den Vorsprung in der Leser-Hitparade ordentlich aus: Das Lucasfilm-Adventure erhielt fast doppelt so viel Punkte wie der Zweitplazierte, »Great Giana Sisters«. Sonst hat sich unter den ersten Zehn der Happy-Leser-Hitparade wenig getan. Munterer geht's da auf den billigen Plätzen zu: »Tetris« liegt schon auf Rang 11, »The Train« verbesserte sich von 19 auf und 13 und »Arkanoid II« ist auf Platz 20 der höchste Neuzugang, gefolgt von »Carrier Command« auf 22.

In den englischen Top 10 sind die Billig-Spiele dermaßen dominant, daß wir einmal die bestplazierten Vollpreis-Programme aufzählen wollen: »Match Day 2«, »Out Run«, »Ikari Warriors« und — obwohl bisher nur die ST-Version veröffentlicht wurde — Infogrames' »Captain Blood«.



Deutschland (Happy-Leser-Hits)

1. (1) **Maniac Mansion** (Lucasfilm/Activision)
2. (3) **Great Giana Sisters** (Rainbow Arts)
2. (2) **California Games** (Epyx/U.S. Gold)
4. (4) **Pirates** (Microprose)
5. (7) **Test Drive** (Accolade/ Electronic Arts)
6. (-) **Bubble Bobble** (Firebird)
7. (5) **Wizball** (Ocean)
8. (10) **Indiziertes Spiel**
9. (8) **Superstar Ice Hockey** (Mindscape)
10. (6) **Defender of the Crown** (Cinemaware/ Mindscape)



Großbritannien

1. (1) **Steve Davis Snooker** (Blue Ribbon)
2. (2) **Ghostbusters** (Ricochet)
3. (-) **Target Renegade** (Imagine)
4. (7) **Fruit Machine Simulator** (Code Masters)
5. (3) **Trap Door** (Alternative)
6. (-) **Dan Dare** (Ricochet)
7. (8) **We are the Champions** (Ocean)
8. (9) **Soccer Boss** (Alternative)
9. (-) **Popeye** (Alternative)
10. (5) **Way of the Exploding Fist** (Ricochet)



U.S.A.

1. (2) **Gauntlet** (Mindscape)
2. (7) **Paperboy** (Mindscape)
3. (8) **Skate or die** (Electronic Arts)
4. (9) **Sherlock** (Infocom)
5. (-) **The Three Stooges** (Cinemaware)
6. (6) **Spy vs. Spy III** (Epyx)
7. (1) **California Games** (Epyx)
8. (5) **Maniac Mansion** (Lucasfilm/ Activision)
9. (-) **Questron II** (SSI)
10. (4) **Mini-Putt** (Accolade)

Bei der Happy-Leserhitparade sollte jeder mitmachen. Ihr könnt das Ergebnis mitbestimmen und nebenbei ein Computerspiel gewinnen. Schreibt uns einfach jeden Monat eine Postkarte mit Euren drei Lieblingsspielen und schickt sie an

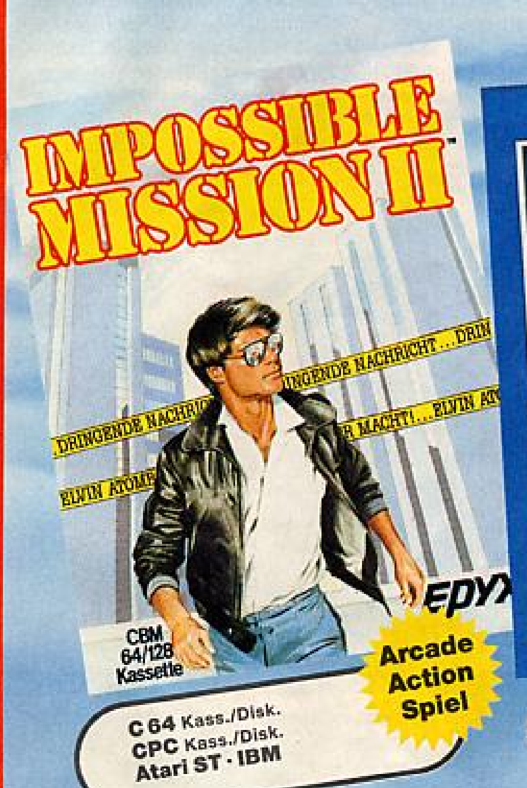
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Happy-Computer
Kennwort »Top 10«
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Vergeßt bitte nicht, Absender, Computer-Typ und gewünschten Datenträger für den Fall eines Gewinns anzugeben. Wir verlosen zwölf Spiele unter allen, die sich bei der Top 10-Wahl beteiligen. Der Einsendeschluß ist jeweils am Ersten eines Monats und der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner sind diesmal:

Robert Blasum, Hilden
Norbert Eggeling, Langenhagen
Michael Holdorf, Neumünster
Henning Hovenberg, Bochum
Marc Hübner, Borchen
Nenad Ljubetic, Frankfurt
Heiko Müller, Koblenz
Jürgen Neumann, Ingolstadt
Johannes Pfistner, Freiburg
Uwe Sieben, Meiseheim
Jörg Syberg, Rees
Harald Wagner, Bad Homburg

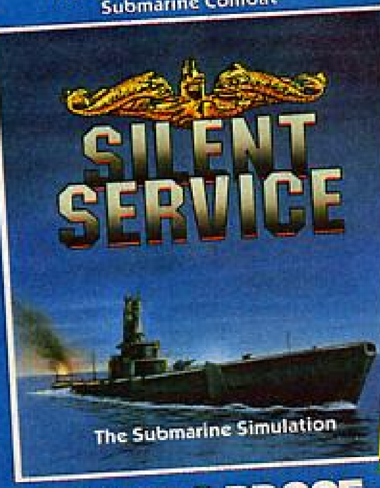
Abschließend wieder der Spiele-Tip der Redaktion: »Wasteland«. (hl)

SOFTW



Arcade Action Spiel

C 64 Kass./Disk.
CPC Kass./Disk.
Atari ST · IBM



Simu-lations-Spiel

C 64 Kass./Disk.
Schneider CPC Kass./Disk.
Atari XL/XE Kass./Disk.
IBM, Atari ST, Amiga,

THE BARD'S TALE. II
C64/128
THE DESTINY KNIGHT
ELECTRONIC ARTS

Action Adventure

C 64 Disk.
Kass. in Kürze

C64/128
ELEC

C 64 Kas
IBM

Have you got what it takes to be a...
ROLLING THUNDER
undercover cop?

Action-Rollen-Spiel

Atari ST, Amiga
C 64 Kass./Disk.

To be on Top
TOP TEN
Rainbow Arts

Action Spiel

C 64
Kass./Disk.

JET
AMIGA

Simu-lations-Spiel

C 64 Disk.
Amiga · IBM

C 64 Kass
CPC Kass

VORSICHT VOR GRAUIMPORTEN! Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Rekla

RUSHWARE
Online with the trend

RUSHWARE-Produkte erhalten Sie unter anderem in ausgewählten Fachabteilungen von:





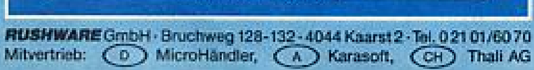












RUSHWARE GmbH · Bruchweg 128-132 · 4044 Kaarst 2 · Tel. 0 21 01/60 70
Mitvertrieb: (D) MicroHändler, (A) Karasoft, (CH) Thali AG

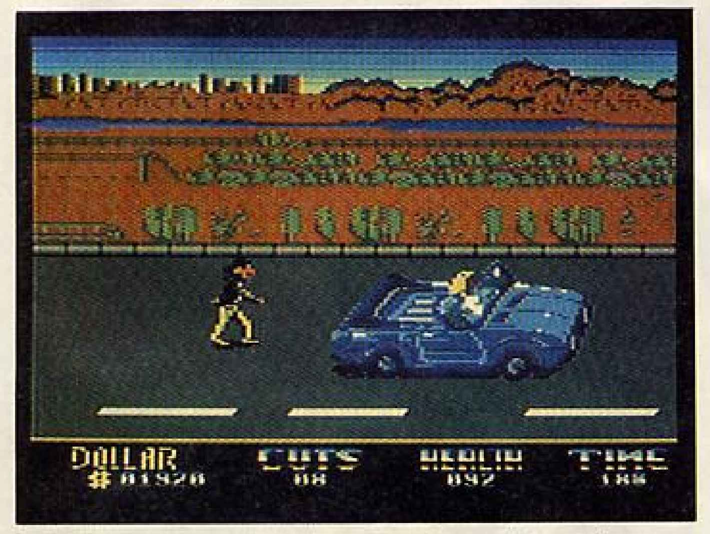
Luckau & Wasck



ARE Aktuell
TIP des Monats
WORLD TOUR GOLF
RONIC ARTS
/Disk.
Simu-lations-Spiel
The great GIANA SISTERS
C64 Kass./Disk.
Amiga · Atari ST
Action-Abenteuer-Spiel
INDIANA JONES & THE TEMPLE OF DOOM™
ARCADE FORCE FOUR
ROAD RUNNER™
METROCROSS™
THE MOST EXPLOSIVE COMBINATION OF COIN-OP CONVERSIONS EVER ASSEMBLED IN ONE PACKAGE.
GAUNTLET AND THE DEEPER DUNGEONS™
C64 Kass./Disk.
Atari ST
4 Arcade Action Spiele
FÜR DIE SCHNEIDER CPC KASSETTE
Disk.
Disk. · Atari ST
Arcade Action
VOLLEYBALL SIMULATOR
C64 Kass./Disk.
Schneider CPC Kass./Disk.
Simu-lations-Spiel
DER NEUE KATALOG IST DA!
mit kompletter Preisliste
SOFTWARE AKTUELL informiert Sie über wichtige Neuerscheinungen, interessantes Zubehör und aktuelle Trends.
ationen können leider nicht berücksichtigt werden.
Gegen Einsendung von DM 5,- Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie die neueste Ausgabe der SOFTWARE AKTUELL mit unserer kompletten Preisliste.
Ich habe einen (zutr. bitte ankreuzen): ☐ C 64 ☐ C 16/116/Plus 4
☐ Schneider CPC ☐ Atari XL/XE ☐ MSX ☐ Spectrum
☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ IBM ☐ Apple
Name
Straße
PLZ/Ort
RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Media Markt WERTKAUF*
RATIO RINGFOTO SCHREIBER COMPUTER Zimmermann elektroland

Stuntmen kennen keine Furcht

Haben Sie Lust, in einem Film mitzuspielen? Leider ist die Hauptrolle schon vergeben, aber es wird noch ein Stuntman gesucht, der die gefährlichen Szenen übernimmt. Um sich also ihr Brot zu verdienen, müssen Sie im Spiel »Danger Freak« verschiedene Kunststücke der Filmbranche durchführen. Eine Verfolgungsjagd auf Jetbikes quer über einen gefährlichen See ist ebenso dabei, wie das Umsteigen aus einem fahrenden Auto in einen Hubschrauber. Drei verschiedene Szenen mit jeweils mehreren Stunts sowie ein Zwischenspiel (bei dem bis zu vier Leute gleichzeitig antreten können) werden voraussichtlich in Danger Freak enthalten sein. Das Spiel soll im Sommer bei Rainbow Arts für den C 64 erscheinen. (bs)



Ein beherzter Sprung aufs Auto und auf zum nächsten Stunt mit dem »Danger Freak« (C 64-Version)



Sensible Software läßt das Leder auf dem C 64 rollen

Soccer von Sensible Software

Das Programmier-Team Sensible Software (»Wizball«, »SEUCK«) hat einen Knüller für Sportspiel-Fans auf Lager. Im Spätsommer soll eine Fußball-Simulation von Sensible für den C 64 veröffentlicht werden, deren genauer Name noch nicht feststeht. Die Demo-Version, die wir anspielen konnten, sah ausgesprochen gut aus. Das Spielfeld wird von oben gezeigt, was ebenso übersichtlich wie praktisch ist. Zum Beispiel kann ma… so anhand der Größe des Ba… Sprites genau erkennen, ob der Ball gerade auf dem Rasen rollt oder durch die Luft rauscht. Diverse technische Tricks (Sprites im Rahmen) dürfen nicht fehlen. Das Sensible-Fußballspiel soll auch so ziemlich alle Regeln dieser Sportart (inklusive Fouls) berücksichtigen. Fußball-Fans sollten sich dieses Programm unbedingt vormerken. (hl)

Scroll's noch einmal, Steve

Wer ist der beste ST-Programmierer weit und breit? Steve Bak ist sicherlich ein Anwärter auf diesen Platz. Er machte seinen Weg vom Kohle-Bergmann zum Top-Programmierer.



Steve Bak (38) ist einer der gefragtesten und erfolgreichsten 16-Bit-Programmierer

Wer Steve Bak das erste Mal gegenüber steht, traut seinen Augen nicht. Spiele-Programmierer stellt man sich immer als jugendliche Computer-Verrückte vor. Steve gewinnt keinesfalls den Preis »jüngster Programmierer«. Satte 38 Lebensjahre hat er schon hinter sich; sein erstes Computer-Programm schrieb er jedoch erst 1983.

Steve Bak arbeitete als Bergmann in verschiedenen Kohle-Bergwerken im Norden Englands. Abends in seiner Stammkneipe erwischte ihn dann das Videospiel-Fieber. Automaten wie »Pac Man« oder »Defender« kannte er nach kurzer Zeit in- und auswendig und schlug schon bald alle High-Scores, selbst die der jugendlichen Spieler.

Als dann die Heimcomputer immer billiger wurden, kratzte Steve sein Erspartes zusammen und kaufte sich einen »Acorn Atom«, der in England ein beliebter Heimcomputer der ersten Stunde war. Eigentlich wollte er nur wissen, wie diese Geräte und die Videospiele funktionieren. Doch schon nach drei Monaten konnte er den Acorn in Assembler programmieren und kümmerte sich gar nicht mehr um Basic. Steve schrieb dann in seiner Freizeit einige Spiele, die über das englische Software-Haus Microdeal verkauft wurden.

Zu Steves ersten Programmen gehörte ein Nimm-Spiel (wer das letzte Streichholz zieht, gewinnt) bei dem die Streichhölzer durch animierte Roboter ersetzt wurden. Sogar einige einfache Adventures programmierte Steve, diese sogar ausnahmsweise in Basic, weil es schneller geht.

Vom Acorn stieg Steve dann auf den Dragon 32 und später auch auf C 64 und C 16 um. Für den C 64 programmierte er beispielsweise ein Plattform-Spiel namens »Hercules«, das in England als Billigspiel Erfolg hatte. Auf dem C 16 erwies sich Steve als flotter Programmierer: Innerhalb eines Wochenendes hatte er seine drei Adventures vom Dragon auf den C 16 umgesetzt.

Eines von Steves bekanntesten 8-Bit-Spielen sollte »Lands of Havoc« werden. Es war ein Action-Adventure mit 2000 Screens. Geschrieben hatte Steve es hauptsächlich, um damit den bisherigen Rekord von 1000 Screens pro Spiel zu brechen. Für Lands of Havoc dachte er sich ein Verfahren aus, bei dem jeder Screen nur 6 Byte benötigt. So konnte er das ganze Spiel in 32 KByte packen.

Inzwischen war Steve so sehr mit der Programmiererei beschäftigt, daß er seine normale Arbeit im Bergbau aufgab. L… darauffolgenden Jahre konnte er sich und seine Familie mit seinen Spielen gerade so über Wasser halten. Ständig suchte er nach dem großen Durchbruch.

Die Märchenfee, die ihn aus dem Schatten-Dasein des unbekannten Programmierers erlösen sollte, sah nicht wie eine solche aus. Sie, oder besser er, hieß Jack Tramiel, ehemaliger Boß von Commodore und nun Besitzer von Atari. Jack Tramiel kündigte an, daß schon bald ein Atari-Computer mit 68000-Prozessor auf den Markt kommen würde. Hier witterte Steve seine große Chance. Den nächsten Tag kaufte er sich einen Sinclair QL, um die Programmierung des 68000 zu erlernen. Es folgten einige QL-Umsetzungen seiner früheren Spiele.

Sechs Monate später kam der große Tag, an dem die ersten Atari-Entwicklungssysteme in England eintrafen. Steve war an dem Tag gerade auf einer Com-

modore-Ausstellung, als er erfuhr, daß Atari die ersten Geräte erhalten hätte. Er brach sofort von der Show auf und fuhr zu Atari. Steve war der erste englische Programmierer, der einen Atari ST nach Hause holte. In wenigen Wochen schusterte Steve eine ST-Version von Lands of Havoc zusammen. Da er noch keinen Assembler für den ST hatte, mußte Steve das Spiel auf dem QL programmieren, mit einem Modem-Kabel auf den ST übertragen und dort mit POKE-Befehlen im ST-Basic an die Eigenheiten des ST anpassen.

Rückblickend sieht Steve dieses Projekt von der gelassenen Seite: »Lands of Havoc war wirklich schlecht; das bestreite ich gar nicht. Aber eines muß man mir lassen: Lands of Havoc konnte man sechs Wochen vor dem Erscheinungstermin des Atari ST kaufen. Damit dürfte es das allererste englische ST-Spiel gewesen sein.«

Steve hatte sich besonders auf den ST gefreut, weil er sich von diesem Computer professionelle Programmier-Werkzeuge versprach. Seine ersten Erfahrungen waren jedoch eher negativ: »Zum Entwicklungspaket gehörte ein Editor namens »Mince«. Mit seinen 300 Seiten Handbuch sah er sehr professionell aus, außerdem wurde er auf der Packung als der beste Editor aller Zeiten angepriesen. Doch schon 15 Sekunden nach dem Laden erlebte ich den ersten Schock. Mince hatte nämlich keinen Cursor. Anhand der Spalten- und Zeilen-Anzeige mußte man raten, wo man jetzt Buchstaben einfügen konnte.«

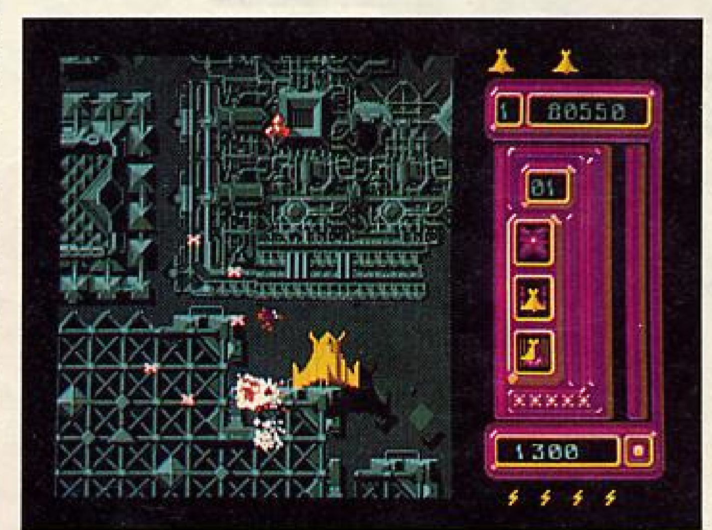
»Lands of Haroc war wirklich schlecht; das bestreite ich gar nicht«

Als nächstes Programm hatte Steve ein großes Karate-Spiel geplant. Doch nach monatelanger Arbeit gab er das Projekt auf. Steve konnte einfach keine Grafik zeichnen, die die Atmosphäre seines Karate-Spiels gut genug vermittelt hätte. Da er seit einigen Monaten kein Spiel mehr geschrieben hatte und das Geld auszugehen drohte, programmierte er in wenigen Wochen zwei einfache Spiele für den ST: »Electronic Pool« und »Trivia Challenge«, ein Billard- und ein Quiz-Programm.

Zu dieser Zeit stellte John Symes, der Chef von Microdeal, Steve einen Grafiker namens Pete Lyon vor. Pete hatte noch nie zuvor an einem Computer gesessen. Doch als Pete an einem Wochenende Steve besuchte, malte er in zwei Stunden ein Titelbild für »Electronic Pool«.

Als diese beiden Spiele fertig waren, erhielt Steve seine erste Auftrags-Arbeit. Die Filmfirma Columbia wollte unbedingt ein Computerspiel zum Film »The Karate Kid: Part 2« herausbringen. Aber anscheinend war kein Software-Hersteller an diesem Film interessiert und Columbia ging mit dem Preis für die Rechte immer weiter herunter, bis Microdeal einfach blind zugriff. Nun mußte Steve also doch ein Karate-Spiel programmieren, allerdings hatte er jetzt mit Pete Lyon einen fähigen Grafiker an seiner Seite. Als Karate Kid 2 auf den Markt kam, wurde es dank seiner technischen Finesse und tollen Grafik von allen Seiten gelobt.

Steve über den Erfolg von Karate Kid 2: »Es war das erste Spiel, mit dem ich tatsächlich Geld verdient habe. Bis dahin konnte ich mich und meine Familie mit Ach und Krach ernähren und dachte schon daran, das Programmieren aufzugeben. Doch seit Karate Kid 2 verdiene ich ganz ordentlich.«



Mit dem superschnellen »Goldrunner« landete Steve vor einem Jahr einen Riesenhit (im Bild die ST-Version)

Steve las dann in einer englischen Fachzeitschrift einen Kommentar, daß der ST für Spiele nicht geeignet sei, weil man auf ihm kein Scrolling programmieren könnte. Damit stand sein Entschluß fest: Er würde ein Action-Spiel mit Scrolling programmieren. Der Name des Spiels: »Goldrunner«.

Zusammen mit Pete Lyon als Grafiker konnte Steve mit Goldrunner zeigen, was der ST grafisch zu leisten vermag. Doch das war ihm nicht genug. Er wollte auch den besten Sound aus dem ST herauskitzeln. Zum einen wurden digitalisierte Geräusch-Effekte verwendet, zum anderen wollte Steve unbedingt Musik vom englischen Sound-Hexer Rob Hubbard in das Spiel integrieren. Rob Hubbard willigte ein und programmierte eine Musik auf dem CPC, der denselben Sound-Chip wie der ST besitzt. Danach trafen sich die beiden und setzten die Musik gemeinsam auf den ST um. So brachte Steve nebenbei Rob 68000-Assembler bei.

Nach Goldrunner folgte mit »Jupiter Probe« wieder ein einfacheres Action-Spiel, das technisch nicht zu viele Ansprüche stellte, und dann eine längere Pause, in der Steve parallel an mehreren Projekten arbeitete. So las er beispielsweise wieder einige Kommentare in englischen Zeitschriften, die dem ST Scrolling-Talent absprachen. Goldrunner sei eine Ausnahme, war da zu lesen, denn dort würden ja nur vier der 16 Farben gescrollt, und das auch nur senkrecht. Steve war darüber etwas wütend und überlegte, wie er alle 16 Farben des ST waagrecht scrollen könnte — eine Sache, die vor wenigen Monaten noch technisch als unmöglich galt. Seine Überlegungen endeten im Action-Spiel »Return to Genesis«, das Steves aktueller Hit auf Atari ST und Amiga ist.

»Pete und ich haben fast neun Monate für Genesis gebraucht. Das lag mit daran, daß Pete die Grafik auf ganz spezielle Art und Weise malen mußte, damit das Scrolling einwandfrei funktioniert. Da Pete nicht programmieren kann, hatte ich echte Schwierigkeiten, diese programmtechnischen Notwendigkeiten zu erklären. Pete hat manche Sachen sehr oft zeichnen müssen, bevor sie verwendbar waren.

Was ganz schnell zu programmieren ging, war das Scrolling in zwei Ebenen. Als ich mich entschlossen hatte, ein Spiel mit waagrechtem Scrolling zu schreiben, dachte ich kurz über Zwei-Ebenen-Scrolling nach. Innerhalb von fünf Minuten fand ich einen Trick, mit dem es klappen könnte. Ich sagte immer wieder zu mir selbst: Das ist zu einfach, da muß ein gewaltiger Denkfehler drin sein. Aber ich habe es dann einfach eingetippt und ausprobiert und es hat einwandfrei geklappt. Mal sehen, wann noch jemand auf diesen Trick kommt.«

Während der Arbeit an Genesis hat Steve drei weitere Programme geschrieben. Dazu gehören die ST- und Amiga-Versionen von »Battleships«. Originalton Bak: »Ich möchte mich aus der Diskussion raushalten, ob Battleships ein gutes Spiel ist. Aber man hat mir viel Geld für das Programmieren geboten und ich habe es so gut wie möglich umgesetzt. Ich möchte nicht noch einmal darüber nachdenken müssen, wie ich an genug Geld komme, um meine Miete zu bezahlen.«.

»Eigentlich ist es auf dem Amiga immer noch die ST-Version«

Die beiden anderen Programme waren das Metzel-Spiel »Leatherneck« sowie die Amiga-Umsetzung des Strategie-Spiels »The Sentinel«. Bei Sentinel hat sich Steve die Arbeit etwas leichter gemacht: »Der Programmierer hatte mir den Source-Code der ST-Version gegeben, weil er die Amiga-Umsetzung nicht selber schreiben wollte. Ich sah mir das Ganze an und änderte nicht viel am Programm. Eigentlich ist es auf dem Amiga immer noch die ST-Version, inklusive aller Grafik-Routinen. Erst wenn das Sentinel-Programm das ST-Bild fertig berechnet hat, schaltet sich eine Routine von mir dazu, die das ST-Bild in das Amiga-Datenformat verwandelt und dann anzeigt. Das geht so schnell, daß niemand einen Unterschied sehen wird.«

Steve sieht sich selbst als Perfektionist. Er brütet so lange über einer Routine, bis sie nicht mehr besser zu machen ist. Er meint: »Wenn etwas 102 Taktzyklen benötigt, dann lohnt es sich, drei Tage darüber nachzudenken, wie ich es auf 96 Taktzyklen drücken kann« (Taktzyklus = Zeiteinheit, auf dem ST etwa eine 8millionstel Sekunde). Er gibt sich sehr bescheiden und verzichtet auf zuviel Stolz: »Was ich kann, können andere auch. Im Augenblick bin ich nur derjenige, der auf dem ST so viele technische Tricks als Erster herausfindet. Und ohne einen so guten Grafiker wie Pete wäre ich sicherlich nicht so erfolgreich.«

Steve und Pete sind inzwischen ein eingespieltes Team und auch privat dicke Freunde. Sie arbeiten an fast allen Projekten gemeinsam und haben für die nächsten Monate schon eine Menge Pläne, angefangen beim Vampir-Grusel-Programm »Fright Night« bis zu einem neuen Action-Spiel mit vielen neuen technischen Tricks. (bs)



SCHNELLER…WEITER…BESSER…
Meßt Euch mit der Weltelite im Wintersport! 7 Disziplinen werden Euch – jede auf ihre eigene Art – das Äußerste an Geschicklichkeit und Nervenstärke abverlangen. Können, Ausdauer und nochmal Können sind gefragt, wenn Ihr Euch einen Platz auf dem Siegerpodest sichern wollt. Oder ist Euer Ziel die Goldmedaille? Ihr könnt es schaffen und Ihr werdet es schaffen! Aber damit nicht genug, denn bis Ihr soweit seid, werdet Ihr eine Menge Spaß haben!
CONTINUE PRACTICE? YES
COMPUTER PACER
Eiskunstlauf – Präzision und extremes Gleichgewichtsgefühl sind die wich-tigsten Voraussetzungen in dieser höchst artistischen Sportart.
Langlauf – eine der härtesten Anforderungen, die an die psychische Kraft gestellt werden kann. Ihr werdet gegen die Zeit, gegen das Gelände und gegen den Winter selbst ankämpfen müssen. Nichts außer Eurer Geschicklichkeit wird Euch helfen, wenn es plötzlich einmal bergab geht. Sammelt all Eure Energie und Kraft, die Ihr habt, denn hier wird Eure Ausdauer auf das Härteste auf die Probe gestellt.
Eisschnellauf – die schnellste Sportart der Welt, die ein menschliches Wesen aus eigener Kraft betreiben kann. Aber auch eine harte Prüfung der Kraft und des rhythmischen Gefühls. Geschwindigkeiten von über 50 km/h sind notwendig, um Gold zu gewinnen.
CONTESTANT
COMPUTER PACER
All screen shots from the Commodore 64 version.
Erhältlich für:
Amstrad CPC Cassette & Disk
Atari ST Disk
CBM 64/128 Cassette & Disk
MSX 64 Cassette
Spectrum 48/128 K, + 2 Cassetten
Spectrum + 3 Disk
Manufactured and distributed under licence from Epyx Inc. by US Gold Limited, 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham. B6 7AX.
© 1988 Epyx Inc. All rights reserved.
Epyx is a Registered Trademark No. 1195270
EPYX®
Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2
Distribution in Österreich: Karasoft
in der Schweiz: Thali AG



TM
Skispringen – todesverachtender Mut, Nerven aus Drahtseilen und völlige Körperbeherrschung sind die Grundvoraussetzungen für diesen hochgefährlichen Sport, wo Sprungstil und Sprungweite das Ergebnis bestimmen.
Slalom – Geschwindigkeit, Körperbeherrschung und auf Sekundenbruchteile ausgerechnetes Timing machen den Slalom zu dem schwierigsten aller Skisportarten. Ihr könnt verschiedene Rennpisten mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden auswählen.
Abfahrtslauf – fast schon ein freier Fall ins Weiße. Nutzt die Fallkräfte, die auf Euch wirken, richtig aus und kämpft darum, die Balance zu halten, um Geschwindigkeiten von weit über 100 km/h zu erreichen. Nur dann nämlich, habt Ihr eine Chance auf die Goldmedaille und auf einen Eintrag in die Rekordbücher.
Rennrodeln – der Sport mit dem Hauch des Wahnsinns. Auf dem Rücken liegend mit den Füßen voran, auf einem nach hochtechnischen Vorgaben entwickelten Rennrodel, müßt Ihr jeden Muskel Eures Köpers einsetzen, um nicht von der Ideallinie abzuweichen. Denn nur die bringt Euch den Sieg.
Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

Postspiel »Feudalherren« zum Mitmachen

Diplomaten, Helden und Agenten



Rüsten zum großen Kampf oder die Wirtschaft weiterentwickeln? Sie haben es wieder in der Hand, wie sich Lord »Happy-Computer« im Postspiel »Feudalherren« verhält. Machen Sie mit und gewinnen Sie.

Nacht liegt über Rochester Castle. Vor dem prasselnden Kaminfeuer sitzt Lord Happy-Computer, Herrscher über Rochester, Beschützer der Bits und Bytes, Verteidiger der Computerfreaks, Herrscher über Soft- und Hardware und Freund aller Leser, tiefgebeugt über der Landkarte. Vergingen die ersten zwei Jahre nach König Artus Tod ruhig hier im äußersten Südosten Englands, so meldeten seine Spione zahlreiche militärische Aktionen im Westen, Nordwesten und Nordosten: Essex überfiel Albany und Cambridge und unterwarf sich Sussex als Vasall, Wessex kämpfte in Sussex, Norfolk fiel in Uxworth und Newton ein, Avalon plünderte Durham und Dorchester und Denbigh verlor eine Belagerung in Gwynned. Doch die Zeiten der Geplänkel und Scharmützel nähert sich viel zu schnell dem Ende. Nur vier Jahre lang währt der Bann, den die geheimnisvollen digitalen Mächte, die das Schicksal Englands lenken, über das Land verhängt haben. Während dieser Zeit darf keiner der menschlichen Lehensherren einen anderen absetzen (und damit aus dem Spiel werfen). Berittene Boten trugen das Wappen Rochester (den galoppierenden Chip auf rotem Grund) zu den Lehensherren in fern und nah. Und die diplomatischen Bemühungen des edlen Lord Happy-Computer trugen Früchte: Der Herrscher des fern im Norden liegenden Lehens Lancaster, Lord »Keine Ahnung«, schlug einen Pakt vor. Und die Verbindungen zum Hause Sil-

chester wurden dank intensiver diplomatischer Bemühungen auch immer besser.

Die diplomatischen Wege sind verschlungen und nicht immer fair und so tauschte Lord Happy-Computer diplomatische Botschaften mit allen 14 (menschlichen) Mitfürsten aus, intrigierte und schickte Spione ins Land, die Heere der potentiellen Gegner auszuspähen. Es gilt, hinterhältiger, diplomatischer und vor allem besser gerüstet zu sein als seine genauso kriegslüsternen Nachbarn.

Doch was soll Lord Happy-Computer tun im Jahr des Herrn 803 ?

■ 2A) Soll er das Computer-Lehen Middlesex unterwerfen und zu diesem Zweck Ritter ausbilden?

■ 2B) Soll er Ritter erst im nächsten Zug anwerben, um dann im Bündnis mit Silchester Essex oder Wessex aus dem Spiel zu [illegible]rfen?

■ 2C) Soll er seine Landwirtschaft weiter entwickeln und lediglich so viele Ritter ausbilden, daß er seine Burg sicher verteidigen kann ?

Schreiben Sie 2A), 2B) oder 2C) auf eine Postkarte und schicken Sie sie ausreichend frankiert und mit Ihrem Absender versehen bis zum 20.7.88 an:

Redaktion Happy-Computer
Postspiel-Wettbewerb
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar

Wie es Lord »Happy-Computer« in Südengland im Jahr 803 weiter erging, lesen Sie nächsten Monat an dieser Stelle.

(jg)

Der Gewinner des letzten Monats

Die Happy-Leser zogen den Ausbau der Wirtschaft einem kriegerischen Scharmützel vor (1A). Lord »Happy-Computer« hat also folgerichtig einen Großteil seiner Ritter entlassen, um in seinen nahrungsbringenden Bauernstand zu investieren.

Aus allen Einsendungen haben wir einen Gewinner gezogen: Es ist Matthias Bunge aus 4515 Bad Essen. Er gewinnt bei Peter Stevens ein komplettes Spiel »Feudalherren«.

Wir gratulieren.

Entscheiden Sie mit, gewinnen Sie ein kostenloses »Feudalherren«-Spiel

15 Mitspieler gibt es im Postspiel »Feudalherren«, ein jeder Herrscher über eine kleine Provinz im England um das Jahr 800. Die anderen Provinzen verwaltet der Computer. Sieger ist der, der zuerst 23 Provinzfürsten dazu gebracht hat, ihm (oder einem seiner Vasallen) den Lehenseid zu schwören. Er wird dann zum neuen König von England gewählt.

Jeder Feudalherr gebietet über Städter (die Steuern zahlen und seinen Reichtum mehren), Ritter (mit denen er Schlachten schlagen und seine Burg verteidigen kann) und Bauern (die für die lebenswichtige Nahrung sorgen). Daneben kann er in Fischereiflotten, Märkte, Bergwerke und Sägewerke investieren.

»Feudalherren« ist ein computermoderiertes Postspiel. Jeder Spieler macht in der vorgegebenen Zeit seine Züge und schickt sie an den Spielleiter. Der wertet alles mit dem Computer aus und schickt die Ergebnisse an die Spieler zurück.

Monatlich begleiten wir ein Spiel »Feudalherren« und berichten darüber. Damit jeder Leser die Chance hat, das Flair und die Atmosphäre der Postspiele mitzubekommen. Wie sich der Lord »Happy-Computer, Beschützer der Bits und Bytes, Verteidiger der Computerfreaks, Herrscher über Soft- und Hardware, Freund aller Leser« im mittelalterlichen England verhält, können alle Happy-Leser mitbestimmen.

Zusammen mit Deutschlands größtem Postspiel-Anbieter, Peter Stevens, bei dem diese »Feudalherren«-Runde läuft, veranstalten wir dazu ein Gewinnspiel.

Wir schildern die aktuelle Situation, in der sich Lord »Happy-Computer« aktuell befindet. Wir stellen drei Möglichkeiten vor, wie er sich in der nächsten Runde verhalten soll. Schreiben Sie uns auf einer Postkarte, was Sie für geschickter, für richtiger halten. Das, wofür sich die meisten Leser entscheiden, wird der Herrscher machen. Unter allen Einsendungen eines Monats ziehen wir einen Gewinner. Der hat die Gelegenheit, gebührenfrei ein komplettes »Feudalherren«-Spiel bei Peter Stevens mitzuspielen, der die Kosten dafür (normalerweise 6 Mark je Runde) übernimmt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.





„Habt Ihr einen tollen POKE gefunden? Schickt ihn mir, für den POKE des Monats gibt's ab sofort bei Hallo Freaks 100 Mark."

Eure Petra

Gryzor

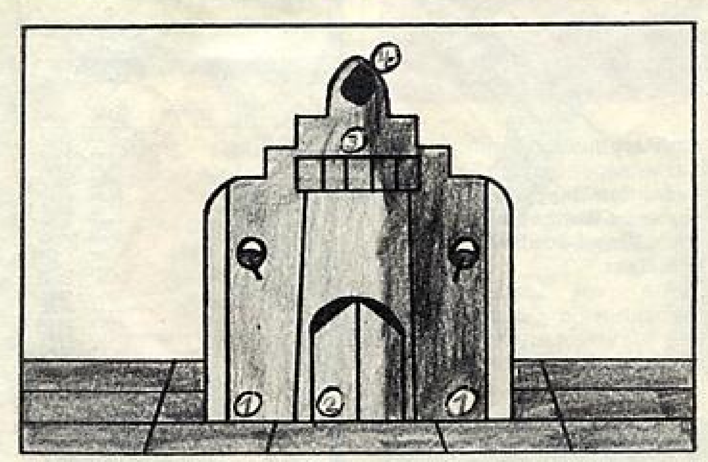
Wie angekündigt, hier die restlichen Tips zu »Gryzor« auf dem C 64. Sie kommen von Thomas Müller aus Niederwerrn. In der letzten Happy kamen wir nur bis Sektion 1, deshalb jetzt die Sektionen 2 bis 6.

Sektion 2

— Zuerst auf das mittlere Auge schießen.
— Dann die Barrikade und das Auge dahinter abschießen.
— In die Knie gehen und das Auge in der Mitte abschießen.
— Zum Schluß springen und das Auge in der Mitte oben abschießen.

Sektion 3.1

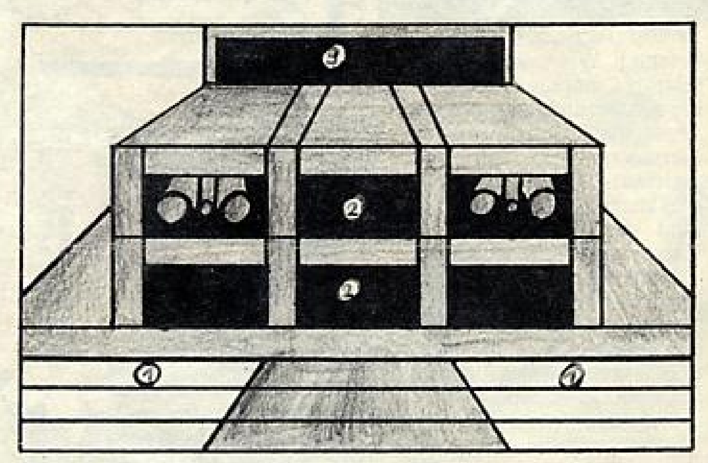
— An den außersten Rand stellen (1, unter roten Schutzschild).
— Erst Schutzschild,
— dann Kanone abschießen und
— auf der anderen Seite wiederholen.
— Die beiden restlichen Schutzschilde abschießen (2).
— Schließlich das Auge abschießen, wobei man den Feuerbällen ausweichen sollte (3).



»Gryzor« — Sektion 3.1: Ausgang: an den Rand stellen

Sektion 3.2

— Zur Kanone rennen (1) und zweimal schießen.
— Zur anderen Kanone rennen (1) und auch zweimal schießen.
— Diesen Vorgang wiederholen, bis beide Kanonen kaputt sind.
— Neben die Mitte stellen (2) und die 5er-Kanone abschießen.
— Zwischendurch immer wieder Aliens abschießen.
— Wenn die 5er-Kanone zerstört ist, Kuppelspitze (4) abschießen.



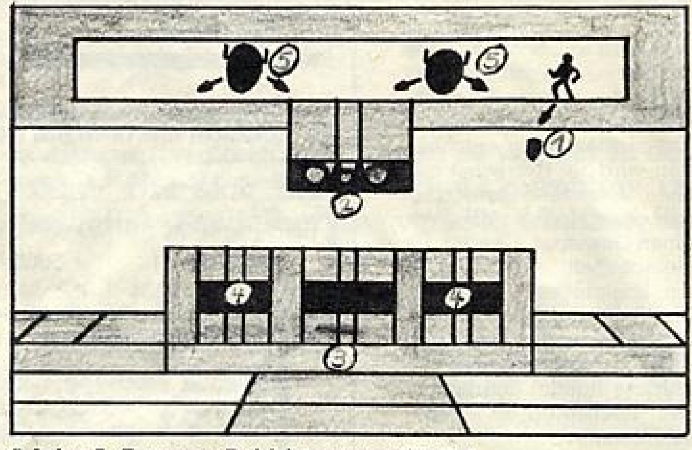
Sektion 3.2 in »Gryzor«: Eingang: zur Kanone rennen

Sektion 4

— Springen und auf das rechte obere
— dann auf das mittlere Auge schießen.
— Kniend die Barrikade und dahinter das Auge zerstören.
— Springen, um das Auge in der Mitte oben abzuschießen und
— wieder springen, um das Auge rechts oben abzuschießen.

Sektion 5

— Zuerst den Schüssen der Aliens ausweichen (1).
— Dann warten, bis die Kanone (2) geschossen hat, unter das mittlere Feld (3) stellen und Kanone plus Feld abschießen. Dazu braucht man viel Geduld.



Sektion 5: Ausgang: Bei 3 ist es ungefährlich

— Zum Schluß noch die beiden restlichen Schutzschirme (4) abschießen.
— Sobald die Alien-Maschinen auftauchen, immer zuerst den Feuerbällen ausweichen (5).
— Immer auf das Gesicht ziele- das keine Feuerbälle v schießt.
— Immer darauf achten, daß die Schüsse auf beide Masken gleichmäßig verteilt werden. Es ist sehr schwer, eine Maske zu zerstören, wenn die andere bereits hinüber ist.

Sektion 6

— Als erstes den Scatter nehmen (muß schnell gehen).
— Dann schräg nach oben schießen, das verhindert das Herunterfliegen der Aliens.
— Auf die obere Ebene springen, hinlegen und die »MG-Alien« abschießen.
— Den Laser, der angeflogen kommt, aufnehmen.
— Beim Traktor muß man bis zum linken Bildschirmrand zurückweichen, hinlegen und schießen.
— Beim Giganten entweder springen oder hinlegen.
— Bei den Feuersäulen so. man warten, bis die Stichflamme gekommen ist, dann kann man durchrennen.
— Wenn der Laser zwischenzeitlich verlorenging, kann man ihn hier wieder aufnehmen.
— Gigant.
— Beim Blitzfeld sollte man warten, dann springen und warten, bis der Blitz weg ist. Nun wieder springen, beim MG-Alien sofort hinlegen und schießen. Das gilt nur für die obere Ebene.
— Wenn »Barrier On« kommt (Schutzschild), abschießen und so schnell wie möglich zur Schlange rennen.
— Dort in die Schlange hineinrennen und dort so lange auf das Herz schießen, bis es explodiert.

Zusatz-Tips

— In den Sektionen 1 bis 5 aufpassen, daß der Laser nicht verlorengeht.
— Der Reihe nach sind die Waffen Rifle, Scatter, Laser und nochmal Scatter aufzunehmen.

Sub Battle Simulator

Tips für U-Boot-Kommandanten hat Meik Schneider aus Nienburg. Sein bestes Ergebnis waren 250000 versenkte BRT.

Will man bei »Wartime Command« viele Missionen und viel versenken, sollte man die Deutschen nehmen. Mit ihnen kann man bis zu 18 Missionen bekommen. (Meiks höchste Anzahl für Amerika ist 12.)

Wählt man die Mission, Minen zu legen, sollte man unbedingt weit genug entfernt sein, wenn sie hochgehen. Es ist zwar egal, wie man sie legt, da sie aber abtreiben können, ist es ärgerlich, wenn man durch die eigenen Minen versenkt wurde. Vorsicht auch, falls man später in ein vermintes Gebiet zurückkommt — die Minen sind noch da.

Die ersten Missionen beider Seiten sind nur mit »leichten« U-Booten ausgestattet; bei den Deutschen die Type II, bei den Amerikanern die S-Class. Beide U-Boote können nur wenige Torpedos tragen. Greift man mit diesen Booten einen Convoy an, sollte man die Taktik »Versenken und schnell weg« befolgen.

Fährt man das Boot einer anderen Klasse (VII, XXI, Gato, Tench) ist der folgende Weg besser: Die Schiffe, die schneller als die U-Boote sind (Battleship, Carrier, Transport) nur mit einem Torpedotreffer lähmen und die Destroyer, P.Boote und Escors mit zwei Torpedos versenken. Die restlichen (gelähmten) Schiffe kann man nun wieder einholen und mit der Deck-Gun versenken.

Wird man zu stark von den Feinden angegriffen, hilft folgende Taktik: Der Feind sieht das U-Boot und fährt direkt darauf zu. Jetzt geht man auf Periskoptiefe, fährt das Periskop aber nicht aus. Stellt man View auf den Kurs des Feindes ein und feuert einen Torpedo ab, dann trifft dieses Torpedo in den meisten Fällen sein Ziel.

Wenn man für diese Art Manöver keine Torpedos mehr hat, sollte man den »Side Display« im Auge behalten. Man kann bei der Fahrt durch tauchen und auftauchen den »Depth Charges« entkommen.

Flugzeuge greifen nur tagsüber an, können also auch nur dann abgeschossen werden. Bei der Fahrt zu einem Einsatzort sollte man die vorgegebene Geschwindigkeit nicht verändern, sonst kommt man Tage zu früh an und kann den Convoy wegen Nahrungsmangel nicht angreifen. Auf der Rückfahrt zum Heimathafen darf man getrost schneller fahren.

Bei amerikanischen Missionen sollte man sich nicht zu weit vom Einsatzort entfernen (um zum Beispiel einen Convoy zu verfolgen), da man sonst durch Funkspruch degradiert wird. Japanische Zerstörer geben sehr schnell die Suche nach dem untergetauchten U-Boot auf, halten aber die letzte gesichtete Position ständig im Auge.

Fragen zu »Jagd auf Roter Oktober«

Christian Krumpenthaler aus Ortenburg braucht Tips für »Jagd auf Roter Oktober«. Christian schreibt: Ich komme bis an die Ostküste von Amerika, wo mir mit einem Leuchtsignal eine Botschaft vom Flugzeugträger Invincible übermittelt wird. Diese Botschaft legt den Treffpunkt fest, an dem das U-Boot übernommen wird. Ich stehe immer korrekt auf dem Punkt, der durch ein Kreuz markiert ist, werde aber nicht übernommen und bekomme auch keine weiteren Anweisungen. Wer kann mir helfen?

POKEs & Schummel-Listings

Wer gerne »Out Run« auf dem C 64 spielt, kann mit den POKEs von Marcus Graf aus Warmond in Holland sicher etwas anfangen.

Wenn das Anfangsbild erscheint, müßt Ihr einen Reset auslösen und folgende POKEs eingeben:

```
POKE 34711,234
POKE 34712,234
POKE 34713,234
```

Jetzt geht Euch die Zeit nicht mehr aus. Wer lieber auf einer anderen Straßenfarbe seine Runden dreht, gibt

```
POKE 33393,173
```

ein.

Mit SYS 38045 startet Ihr das Spiel wieder.

BEYOND THE ICE PALACE

START
FINISH
LEVEL 1

20 points
100 points
500 points
1400 points
100 points
1000 points
500 points
1000 points

START
FINISH
LEVEL 2

START
FINISH
LEVEL 3

DRAWING BY PAUL HEATH.



100 Mark für den POKE des Monats

POKEs sind oft die letzte Rettung für einen verzweifelten Spieler: Mit einem gemeinen Grinsen zeigt man dem Spiel, wer hier der Meister ist. Auch wenn man weiß, daß der Sieg nur deshalb so leicht fällt, weil sich das eigene Raumschiff unermüdlich wieder aufbaut, selbst nach dem härtesten Crash.

Wir suchen deshalb für »Hallo Freaks« den »POKE des Monats«. Neu muß er sein, er muß das Spielen erleichtern und er sollte für ein Programm sein, das möglichst neu erschienen ist. Auch ein Cheat-Mode kann es sein. Was wir unbedingt dazu brauchen: Die Angabe, auf welchem Computer der POKE funktioniert und den SYS-Befehl, um das Spiel wieder starten zu können.

Den besten POKE honorieren wir mit hundert Mark in bar und stellen den Autor in »Hallo Freaks« vor. Alle anderen bekommen für ihren POKE einen kleinen Anerkennungspreis aus dem Redaktionsalltag.

Superstar Ice Hockey

Für alle, die auf dem C 64 gern »Superstar Ice Hockey« spielen und ohne Punkteverlust verhandeln wollen, hier die Tips von Michael Jendrzejczyk und Sven Simat:

— Zuerst geht man auf »Recruit Player« und setzt den Spieler, den man eintauschen will, auf 0 Punkte Stärke (0 Offensive, 0 Defensive).

— Wenn der Spieler auf 0 ist, geht man zu »Try Trade« und tauscht den Spieler gegen einen anderen ein.

— Der Computer zieht 160 Punkte automatisch ab. Bei der Eingabe der Trading Points einfach 0 eintippen. Der Computer nimmt den Handel sicher an.

Diesen Vorgang kann man beliebig oft wiederholen, vorausgesetzt es sind genug Punkte da. So bekommt man eine perfekte Mannschaft.

Michael und Sven haben auch herausgefunden, daß der Torwart die Bälle besser hält, wenn man ihn auf 0 Punkte setzt (kleine Fehler können schon mal vorkommen).

Bubble Bobble

Wer sich bei »Bubble Bobble« auf die Extras vorbereiten will, kann auf der Liste von Johannes Erler aus Memmingen nachschauen, wann was kommt. Die Liste gilt für die Level 1 bis 55. Die Extras kommen fast immer.

Level	Extra
5	Flimmermaske unten Mitte
6	Schirm oben links
7	Schirm oben links
8	Bonus links oben
9	Bonus rechts oben
12	Flasche rechts oben
13	Kreuz rechts oben
14	Kreuz rechts am Kopf
21	Flimmermaske links oben
22	Schirm rechts
23	Schirm links
29	Kreuz erste Etage Mitte
30	Kreuz links oben
37	Flimmermaske rechts oben
38	Schirm rechts unten
39	Schirm rechts oben
53	Flimmermaske links oben
54	Bonus links oben
55	Schirm erste Etage Mitte

Kings Quest III

Oliver Spears aus Köln hängt bei »Kings Quest III« fest. Er möchte wissen:
1. Wie komme ich in die Höhle mit dem Spinnennetz?
2. Wie überliste ich die Medusa?
3. Wie bekämpfe ich den Zauberer?

Da Oliver schon einige Zeit Kings Quest III spielt, hat er auch gleich ein paar Tips:

— Im Schrank des Zauberers liegt eine Karte mit der man sich an verschiedene Orte teleportieren kann.

— Man darf sich vom Zauberer nie mit Gegenständen erwischen lassen, die einen Stern (*) im Namen haben.

— Man versteckt diese Dinge besser unter dem Bett, wo der Zauberer sie nicht finden kann.

— Im Arbeitszimmer ist eine Falltür, die man über einen Hebel im Buchregal öffnet. Dahinter verbirgt sich ein Labor.

Wichtiger Hinweis:

Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden weiterhin keine Briefmarken angenommen





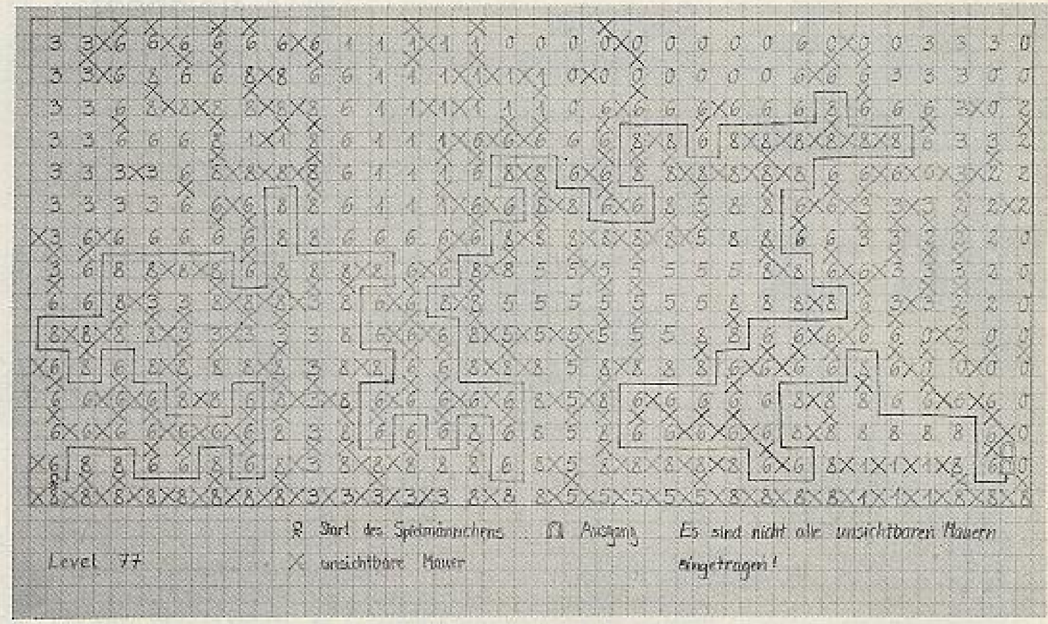


Emerald Mine

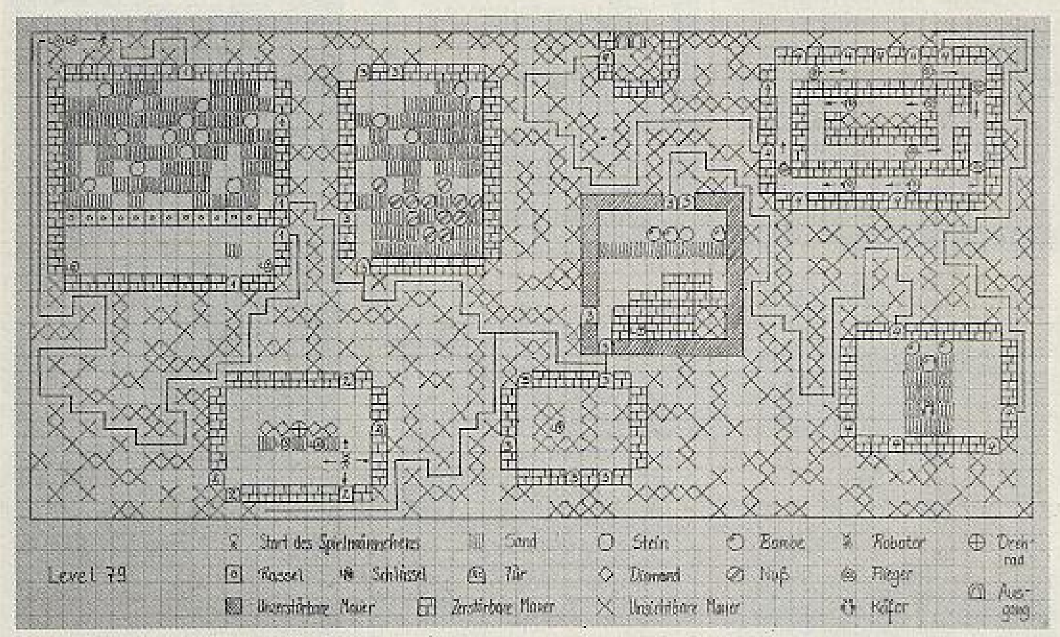
Hermann Hiebl aus Obernbreit ist ein begeisterter Fan von »Emerald Mine« auf dem Amiga. Er hat für die Level 77 und 79 Karten gezeichnet, da diese ohne Plan kaum zu schaffen sind, weil man ständig an die unsichtbaren Mauern stößt. In Level 77 kommt noch der große Zeitdruck dazu.

Die Karte von Level 77 ist an einigen Stellen unvollständig, also nicht alle unsichtbaren Mauern gekennzeichnet. Der eingetragene Weg ist aber der kürzeste.

In Level 79 muß man manche Wege doppelt gehen, um ans Ziel zu gelangen. Hermann hat nur den Weg außerhalb der Mauergebiete eingezeichnet, da es innerhalb nicht allzu schwierig ist.



Level 77 von »Emerald Mine« auf dem Amiga: Beeilung ist angesagt.



Ganz schön was los in Level 79: die unsichtbaren Mauern nerven zusätzlich.

Ports of Call

Peter Braasch aus Eutin gibt ein paar Tips zum Amiga-Spiel »Ports of Call«:

— Zu Beginn des Spiels kauft man sich zwei Pre-owned ships. Nach 25 bis 30 Wochen werden die Schiffe kurzzeitig billiger. Unbedingt zugreifen!

— Immer 0,5 bis 1 Mio. Dollar für Reparaturen und Benzin bereithalten. Unbedingt volltanken, wenn der Preis unter 80 Dollar liegt.

— Bei Zeitfracht immer Höchstgeschwindigkeit fahren, bei normaler Fracht 2 Knoten darunter (spart viel Benzin).